298 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED STEUNT MOVEMBER HARDER DAN OOIT!

SUPER SMASH BROS™ ULTIMATE

WWW.PU.NL

NOV 2018

€ 4,95

REVIEW CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII! • FIRST LOOK: WOUTER HACKT CYBERPUNK 2077 • GAAT FIFA 19 ER MET DE WERELDCUP VANDOOR? • NET GEEN GOUD VOOR SUPER MARIO PARTY! • CONTROLLERSLOPER JJ DOET CURSUS ANGER MANAGEMENT • WEET LARA ONS TE VERLEIDEN IN SHADOW OF THE TOMB RAIDER?



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



IT'S ALL IN THE GAME



Pag. 064



Tijdens mijn avontuur in Assassin's Creed: Odyssey werd ik achternagezeten door een groep overpowered wolven. Ik dacht slim te zijn en ze af te schudden door als een dwaas op m'n paard door het lokale dorpje te draven, maar in alle paniek miste ik de eerste bocht, waardoor mijn paard vast kwam te zitten ... in een marktkraampje! Het enige wat ik kon doen, was afstappen en het arme beest achterlaten. Wel een goede afleiding voor de wolven, dat dan weer wel.

Vaggelis vaggelisstamou 21 hours ago
you are so noob lol noob

Kristen x 15 hours ago
So bad lol

Boom 17 hours ago
You are so bad at this game lol

Nabila Prof 21 hours ago
Wtf is your aim bro

Mr.L Gamer 17 hours ago
your actually bad at this game play pubg

Major Face 13 hours ago
So bad at the game!

meme boii 19 hours ago
im better than you lol

Brandon Tishelman 21 hours ago
Why u so bad at the game

Hayden Kaura 21 hours ago
Hey u have bad aim in fortnite

Major Face 13 hours ago
So bad at the game!

Brian Murrieta-Flores 18 hours ago
I bet a 7 year old is a better YouTube than you the Mr.trash

Barnabás Putz 19 hours ago
Noob aim Bro!!!

Pigster 20 hours ago
Hit ur shotz kid

Tiffany Sweet 19 hours a
Trash

rbyv v 17 hours ago
Ur a bot

Sup Noah 19 hours ago
Yourrrrrrr trashhhhhhh

rider v06 20 hours ago
He doesn't know how to run

boi 2983 21 hours ago
You're very bad

Henry Cox 19 hours ago
fix ur aim

Deadly Shark 19 hours ago
Your so bad at the game

Daiyuki MEMES 18 hours ago
What a noob

Luigi Molina 20 hours ago
U don't even know how to sprint

Veronika Shaw 13 hours ago
#noob

Robot Recon 18 hours ago

Henry Berke 14 hours ago



Video's maken vind ik leuk. Héél leuk. Zo leuk zelfs dat ik toen ik een jaar of zestien was, besloot om 'televisiemaker' te worden. Is gelukt, ik heb meerdere tv-programma's mogen maken en maak nog steeds met veel plezier video's. Dat doe ik onder meer voor PU.nl, maar ook voor mezelf. Gewoon lachen, op YouTube. Zo leek het mij een goed idee om de YouTubemens het nieuwe seizoen van Fortnite te laten zien. Dat was een groot succes.


Pag. 022


Pag. 034


Pag. 020


Pag. 053


Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek,*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

MOVEMBER

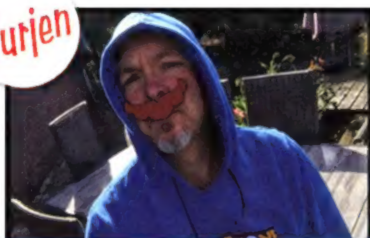


"Movember is een jaarlijks terugkerend evenement om aandacht te vragen voor prostaatkanker, teelbalkanker en de gezondheid van de man in het algemeen." Je vraagt je misschien af waarom ik het in dit stuk heb over zoiets als Movember, en niet over je favoriete hobby. Nou, als je een paar pagina's verder bladert, dan kom je de Kulum tegen van 'onze' Tjeerd. Heftig en iets waar je totaal niet mee bezig wil zijn – en al helemaal niet op zijn leeftijd. Op deze leeftijd wil je de kroeg in met je maten, de wereld over vliegen om nieuwe gebieden te ontdekken, baby's maken met je vrouw ... en niet in spanning thuiszitten en wachten totdat iemand je blaas uit je lichaam snijdt.
Op de redactie zitten we ook met de handen in het haar, want je wil een vriend natuurlijk ook kunnen helpen, maar het enige wat we echt kunnen doen, is onze snor laten staan, een beetje liefde de kant van Tjeerd opslingeren en geld ophalen voor onderzoek dat levens van mannen kan redden en verbeteren. Dus mocht je wat kunnen missen: **nl.movember.com/donate** ● *Martin*



SNOR AL DIE SNORREN MAAR EENS OP

Jurien



Baalde er deze maand van ...

... dat het korte-broek-en-T-shirt-weer nu echt over is. Aan de andere kant nodigen deze temperaturen wel weer uit om me in mijn hippe Hearthstone-hoodie te hullen.

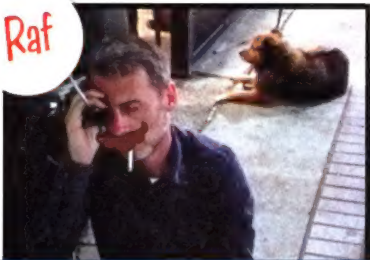
Martin



Probeerde deze maand ...

... nieuwe wielen. Ik woon nu eenmaal in Scheveningen, en dan heb je toch iets serieus nodig om door het zand te banjeren.

Raf



Zou deze maand ...

... stoppen met roken, niet nog eens mijn nieuwe telefoon kwijtraken en eerst gaan zitten voordat ik omval. Well, 1 outta 3 – still a win!

Ondertussen...

Stond deze maand ...

... doodsangsten uit tijdens een achtbaanritje in de Efteling. Wimpie van PU.nl zat naast me en had het duidelijk een stuk beter naar zijn zin.



Eelko

Verhuisde deze maand ...

... van Amsterdam-Oost naar hartje centrum, op loopafstand van Amsterdam Centraal. Heb m'n nieuwe woning meteen ingewijd door Mr. Snuggles op te hangen.



Samuel

Was deze maand ...

... lekker aan het gaan in de Baron 1898, De Vliegende Hollander, De Python, Vogel Rok en, zoals hieronder te zien, in Joris en de Draak samen met random collega. Gotta love them coasters!



Wouter

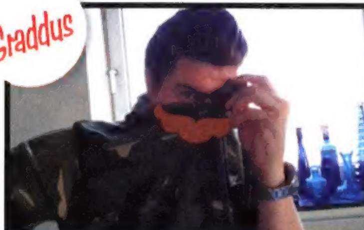
Dennis



Hing deze maand ...

... met Lara Croft bij het launch-event van Shadow of the Tomb Raider, waar ik ook krekels at en met een slang mocht knuffelen.

Graddus



Kocht deze maand ...

... een camouflagetrui, zodat ik me op deadlinedag nóg beter kan verstoppen voor Ed!

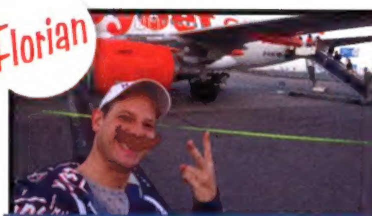
Ed



Corrigeerde deze maand ...

... mijn pagina's in een houten huisje. We hebben nu twee van die minibungalowtjes op de redactie staan en echt; corrigeren van PU voelt nu alsof ik op leesweek in een Roompot-vakantiepark ben!

Florian



Zat deze maand ...

... weer vaker in het vliegtuig dan thuis op de bank! De tripjes vliegen (pun intended) me om de oren, en buiten de oncomfortabele reis kan ik er geen genoeg van krijgen!

JJ



Ondervond deze maand ...

... dat het ook kan regenen in Nederland. Dat was in een ver verleden ook weleens gebeurd namelijk. En ik haat grijze lucht en water. Schrale troost dat ik in Assassin's Creed Odyssey nog wat Griekse zon kon zien.

Simon



Had het deze maand ...

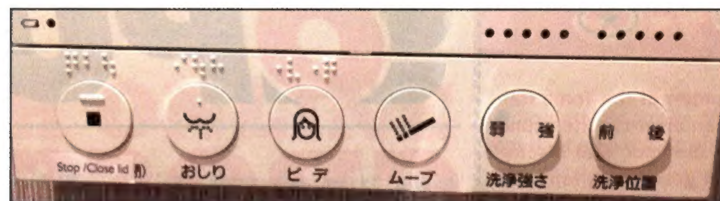
... veel te druk met dingen, dus trokken we zelf maar een gezellig plaatje van zijn Insta.

Wordt vervolgd ...

UIT DEN OUDEN DOOSCH



De Call of Duty-franchise is niet meer weg te denken uit het huidige gamelandschap, en dat is al vele jaren het geval. Toch hadden we de allereerste CoD niet prominent als hoofdbeeld op de cover, maar staat de titel ergens in een opsomming in dezelfde grootte als Amped 2, Spellforce en Grabbed by the Ghoulies. Hadden we bij PU de kwaliteit niet onmiddellijk herkend? Toch wel, want de eerste CoD kreeg meteen een Gold Award en een ronkende conclusie: *'Oorverdovend, overweldigend, onoverwinnelijk: Call Of Duty is de meest intense WOII-shooter aller tijden.'* Ja, ja, die snotneuzen hadden er toen ook al kijk op! ☺
ED

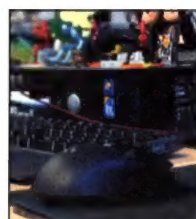


PRESS PLEE

Op het moment van schrijven is Wouter een maand op vakantie in Japan en is videoboy Matthijs juist net terug uit het land van de Rijzende Zon. Sowieso heeft bijna de hele redactie weleens het vliegtuig richting het Verre Oosten gepakt. Japan is dan ook een land waar je prima een lekker gestoorde cultureshock kunt ervaren. Ons favoriete, meest memorabele aspect van bezoekje aan Japan? Raad eens! Het eten? Het prachtige landschap en de rijke cultuur? De schone straten? De beleefdheid van de mensen?
Neuh, de toiletten natuurlijk! Die zijn namelijk van een andere planeet. Niet alleen doordat je geen fuck begrijpt van wat er allemaal op die overdaad aan knopjes gedrukt staat, maar ook door wat ze doen áls je er eenmaal op drukt. Zo is er een knopje waardoor er een straal (warm) water als een kleine hogedrukspuit de achterdeur onder handen neemt, wat vreselijk klinkt maar best relaxed is na het poepon. Vervolgens zijn er ook meerdere knopjes die allemaal dingen doen met zeep en soms tot zes(!) verschillende doortrek-settings. Hadden we al gezegd dat de toiletbril verwarmd is en de klep automatisch omhoog gaat?



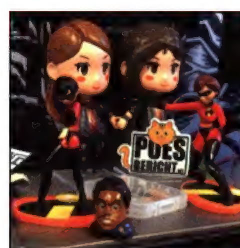
DINGEN OP WOUTERS BUREAU

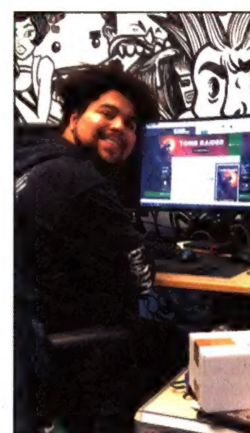







Wouter is na het inleveren van zijn review van Assassin's Creed Odyssey meteen voor een maand (een maand!) naar Japan vertrokken. Niet om embedded te gaan bij Nintendo of Namco Bandai, maar voor een heule lange vakantie (ja, wij vragen ons ook af waarom hij zo'n lange vakantie nodig heeft). Wat wij ons echter nog meer afvragen, is wat voor meuk hij allemaal op en rond zijn bureau heeft liggen. Een kleine compilatie ... O, en Wimpie natuurlijk. Wimpie bewaakt PU.nl tijdens Wouters afwezigheid.





Power Spy

● In Shadow of the Tomb Raider is een after-credits-scène ontdekt die voor veel discussie heeft gezorgd bij fans van het spel. Op een Tomb Raider-forum stelde gebruiker 'Tombstone' de vraag waarom niemand vragen stelde bij het 'einde'.

● Uit reacties bleek dat niemand wist van dit alternatieve einde. Het einde bestond wel degelijk, maar was volgens ontwikkelaars niet bedoeld om in het spel te komen.

● Nadat Tombstone het einde had ontdekt en op het forum andere spelers vragen begon te stellen over waarom niemand dit einde had genoemd, werd hij gelijk neergezet als een troll.

● Niemand kende dit einde en niemand nam Tombstone dus serieus. Tombstone deed zijn best om mensen toch te overtuigen en besloot het hele spel nog een keer te spelen om zo te bewijzen dat het einde toch bestaat.

● Uiteindelijk postte hij de after-credits-scène online en werd de discussie gesust met oprechte excuses naar Tombstone.

● De Amerikaanse ontwikkelaar Telltale Games gaat waarschijnlijk zijn deuren sluiten. Het overgrote deel van de werknemers van de studio is al ontslagen.

● Dit nieuws kwam afgelopen maand naar buiten. Er werkt alleen nog maar een skeletcrew bij de studio van zo'n 25 mensen, dat aan Minecraft: Story Mode voor Netflix blijft werken.

● Alle andere projecten zijn voor zover bekend geannuleerd. Daaronder vallen de resterende afleveringen van het vierde en tevens laatste seizoen van The Walking Dead, The Wolf Among Us 2 en Stranger Things

● EA werkt hard om de zwarte markt rondom Fifa Ultimate Team tegen te gaan. Al jaren weet EA maar geen grip te krijgen op de munten die worden verkocht door derde partijen. In Fifa 19 krijgen spelers waarschuwingen voor het risico van kopen en verkopen van in-game munten.

CROSSPLATFORM, MOETEN WE DAT WILLEN?

Het is momenteel een hot topic: crossplatform gameplay. Oftewel, jij gamet op je PS4 tegen iemand op een Xbox One, pc of Switch, maar dan wel allemaal in dezelfde game. Worden we daar blij van?



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Het kabbelde al een aantal jaren voort rond dit onderwerp, en af en toe brak een developer of publisher een lans voor het online spelen tussen verschillende platforms. Maar om nu te zeggen dat het ons allemaal bezighield, nee. Pas toen crossplatform gaming bij gigant Fortnite geboycot werd door Sony PlayStation, trad de discussie echt op de voorgrond. Het leek wel alsof de complete game-community over de pis ging. Maar Sony verblikte of verbloosde niet en weigerde crossplatform toe te staan. Tot eind afgelopen maand, toen ze opeens een crossplatform-beta opstartte. Eind goed, al goed, toch?

Gebakken peren

Nee. Althans, niet voor mij. Ik vind crossplatform namelijk niet in alle omstandigheden even tof. Sterker nog, crossplatform gameplay verpest voor mij het spelplezier. Vooral in shooters. Want de pc-warriors zijn daar extreem in het voordeel met hun vermaledijde muis en toetsenbord. Een totaal oneerlijke strijd in de mixed potjes. Dus roepen mensen nu om aparte servers of modes. Ja duh, dan kun je net zo goed weer met crossplatform stoppen.

Ik begrijp het. Soms gaan gamers erg emotioneel op in een bepaalde strijd tegen de gevestigde orde, tegen de status quo. Maar als die doorbroken is, blijkt het ook vervelende gevolgen te hebben. Zaken liggen nooit simpel. Bij crossplatform ook niet. En nu zit ik met de gebakken peren.

EINDELIJK: FINAL FANTASY 7 OP EEN NINTENDO-SYSTEEM

Vooral de eerste keer voelt het een beetje vreemd om een Sonic- of Crash Bandicoot-game op een Nintendo-systeem te spelen. Helemaal omdat zoiets vroeger gewoon ondenkbaar was.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Stel je maar eens voor dat de Uncharted-trilogie op een toekomstige E3 wordt aangekondigd voor een Xbox-systeem. Gaat nooit gebeuren, zeg je nu. Maar in de jaren negentig was de gedachte dat games van Sonic of Crash ooit naar een Nintendo-systeem zouden komen minstens zo onwaarschijnlijk. En dat het in 1997 verschenen Final Fantasy 7 ooit naar een Nintendo-systeem zou komen, was al helemaal uitgesloten! Want die game had nu juist de breuk tussen Nintendo en Square veroorzaakt.

Rewind

Even terug in de geschiedenis. Sinds de eerste Final Fantasy uit 1987 verschenen alle delen in de FF-serie exclusief op de NES en SNES van Nintendo. Final Fantasy 7 was dan ook oorspronkelijk in productie voor de Nintendo 64, als eerste 3D-FF op het eerste 3D-systeem van Nintendo. Maar dat bleek nog best lastig, omdat Nintendo per se wilde vasthouden aan het cartridge-formaat, ondanks aandringen van Square om een cd-speler aan het nieuwe Nintendo-systeem toe te voegen. Het verschil in visie leidde uiteindelijk tot de beslissing van Square om met FF7 en al hun andere projecten over te lopen naar Sony's PlayStation. Naar verluidt nam toenmalig Nintendo-directeur Yamauchi met de volgende woorden afscheid: "Als jullie nu vertrekken, hoeven jullie nooit meer terug te komen."



23 jaar

Uiteindelijk bleek de breuk minder definitief dan midden jaren negentig werd gedacht. Zo'n zeven jaar later verscheen er met Crystal Chronicles namelijk alweer een soort Final Fantasy op een Nintendo-systeem. Datzelfde Crystal Chronicles verschijnt in de nabije toekomst dus als download voor de Switch, evenals zeven andere Final Fantasy-games en -spin-offs. Waaronder dus Final Fantasy 7. Final Fantasy 7 op een Nintendo-systeem, zo'n 23 jaar later dan het oorspronkelijk was bedoeld. Het zal de eerste keer spelen wel weer een beetje vreemd aanvoelen.

twitter.com/jurjenT

NINTENDO SWITCH ONLINE

Yes, ik ben lid geworden van Nintendo Switch Online! Nu kan ik ... euh, Splatoon 2 online spelen! En Mario Kart 8 online spelen! Zoals ik dat eigenlijk altijd al kon. Maar nooit (meer) deed. Euh, waarom was ik ook alweer lid geworden?

Laat ik eerlijk zijn: de échte reden dat ik lid ben geworden van Nintendo Switch Online, is omdat ik daarvoor van Nintendo een code heb gekregen en best nieuwsgierig was. Voor mij is de dienst dus gratis. Maar goed, de prijs is in deze kwestie niet echt het probleem: een jaarabonnement kost € 19,99 en een familielidmaatschap met maximaal acht accounts kost € 34,99 per jaar. Het probleem zit 'm alleen in wat je ervoor krijgt.

Online spelen

Ten eerste is dat de mogelijkheid om online te kunnen spelen. Dat kon dus al, maar het wordt nu een betaalde dienst. Niet heel gek, want servercapaciteit is niet gratis. Maar het is wel voor het eerst dat je moet dokken om Nintendo-games online te kunnen spelen, dus dan verwacht ik eigenlijk wel iets extra's. Zoals de tegenwoordig toch best gangbare mogelijkheid om tijdens het online gamen te kunnen chatten. Die mogelijkheid is dus niet toegevoegd. Er is eigenlijk helemaal niets toegevoegd; het enige dat verandert, is dat je voor een potje online Splatoon 2 (of andere online Nintendo-game) eerst niet hoefde te betalen, en nu wel. Om te voorkomen dat nieuwe leden toch een beetje het gevoel krijgen dat ze hun geld in een zwart gat hebben geworpen, brengt het lidmaatschap nog wel twee andere voordelen met zich mee: cloud-saves en NES-games.

Cloud-saves

Leden van Nintendo Switch Online krijgen de mogelijkheid om hun save-gegevens op te slaan in de cloud. Dat is fijn, want dat betekent dat ik Zelda niet helemaal opnieuw hoef te beginnen als ik mijn Switch in de underground van Londen laat liggen en van het reisverzekeringsgeld een nieuwe Switch met Zelda heb gekocht, of zoiets. Het vreemde is eigenlijk dat het in de cloud opslaan niet standaard mogelijk is. En dat het zelfs voor leden van de nieuwe online-service niet bij álle games mogelijk is. De save-gegevens van Splatoon 2 en het komende Pokémon Let's Go kun je bijvoorbeeld niet in de cloud opslaan – volgens Nintendo om valsspelen in die games te voorkomen. Huh? Sommige third party-games, zoals FIFA 19 en Dark Souls Remastered, ondersteunen ook geen cloud-saves op de Switch. Dit voelt dus ook nog niet echt helemaal optimaal en overtuigend. Misschien dat we daarvoor bij de NES-games moeten zijn?

NES-games

Wie lid is van de online-service, kan in de winkel-app van de Switch gratis een NES-app downloaden die bij aanvang toegang biedt tot twintig NES-games. Daar zitten grote hits bij als Donkey Kong, Super Mario Bros. en The Legend of Zelda, maar ook wat verrassender spul, zoals River City Ransom en Tecmo Bowl. Als extraatje kun je een flink deel van deze games (van een kwarteeuw geleden) nu ook met zijn tweeën online spelen. Maar dat werkt alleen met vrienden, dus niet tegen onbekenden. Voor alle duidelijkheid: je vriend moet een Switch hebben, ook lid zijn en op exact hetzelfde moment als jij geen trek hebben in Splatoon 2, maar een lekker potje 8-bits River City Ransom op de Switch. Zoiets kán in theorie weleens voorkomen, maar vaak zal dat niet zijn. Weinig nuttige extra dus, die online tweespeler-optie.

En zo zijn er wel meer eigenaardigheden die me doen twijfelen tussen boosheid, wanhoop en verdriet. Zoals het feit dat je de knoppenfuncties niet kunt veranderen. Of dat er constant onder in beeld wordt aangegeven dat de plusknop als SELECT-knop werkt. Tief op met die beeldvervuiling onder mijn Zelda! Wanhoop nadert. Snif.

Maar laten we dit verhaal positief afsluiten: de betaalde Switch Online-dienst is nog maar net begonnen, en ook bij Nintendo zien ze vast nog héél veel mogelijkheden deze te verbeteren.

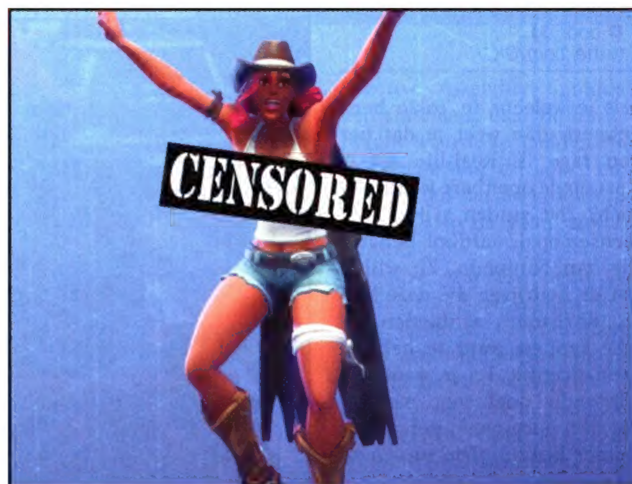


EPIC BAALT VAN BORST-PHYSICS

De tijd van monsterlijke borstpartijen en andere vrolijk natrillende lichaamsdelen in games lijkt anno 2018 definitief voorbij. Dat ondervond Fortnite-developer Epic onlangs zelf nog aan den lijve. What happened?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Wat je ook van de hele #MeToo- en inclusiveness-discussie vindt, het is vandaag de dag voorzichtig manoeuvreren geworden als het gaat om het implementeren van vrouwelijke karaktertrekken. Daar kwam Epic afgelopen maand ook achter toen ze een nieuwe Calamity-skin toevoegde met borsten die subtiel op en neer deinden. Dus waren de rapen gaar en moest Epic al snel met een verklaring komen dat het bedrijf zich schaamde voor de bewegende boobs en die zouden verwijderen. Waarvan akte.



Power Spy

● Spelers die buiten de regels om handelen, lopen bij het kopen en verkopen van in-game munten het risico verbannen te worden. Bij het spelen van Fifa 19 komen vanzelf de waarschuwingen in beeld waar EA duidelijk nog eens de regels doorloopt over wat wel en niet geoorloofd is.

● De illegale muntdistributie wordt na het rumoer rondom 'lootboxen' zeer serieus genomen, mede doordat EA al onder de loep wordt genomen voor gokken in Fifa-spellen. Of de waarschuwingen in Fifa 19 gaan helpen is de vraag, maar EA laat wel duidelijk zien dat het bedrijf bezig is met het tegengaan van illegale zaken.

● Zoals ook niet Amsterdammers zullen weten, is enkele maanden geleden de Noord/Zuid metrolijn geopend. Onze Ed is daar he-le-maal niet blij mee, omdat zijn bus nu niet meer rechtstreeks naar het Centraal Station gaat, maar als eindpunt A'dam Noord heeft, en hij nu verplicht moet overstappen op de metro voor het laatste stukje.

● Dat alles komt het ochtendhumeur van onze eindbaas niet ten goede, maar laatst was ie helemaal razend omdat ie z'n metro had gemist terwijl hij wel gewoon op tijd was!

● Tot voor kort kregen alle passagiers namelijk de mededeling te horen: "de deuren gaan nu sluiten", waarop je nog effe snel naar binnen kon glippen. Maar van de een op de andere dag is die mededeling verdwenen en verandert het groene licht bij de deuren binnen één seconde in rood en knallen ze dicht.

● Dus toen Ed op het perron langs de metro naar voren liep, want hij moet helemaal voor uitstappen om 't snelst bij de uitgang te zijn - en het is vervelend om je door al die wagons een weg te moeten banen - dacht hij dus genoeg tijd te hebben om na de mededeling "de deuren gaan nu sluiten", met een atletische sprong nog in te stappen.

● Lang verhaal iets minder lang: er kwam geen mededeling, maar de deuren knalden binnen een seconde dicht, een verbijsterde en woedende Ed achterlatend.

Power Spy

● Mocht je dus binnenkort een nieuwsitem zien of horen over gesaboteerde metrostellen van de Noord/Zuidlijn, dan hebben jullie dit niet gelezen.

● Nu Ed zich al een tijdje niet meer dagelijks op de redactie bevindt, is Dennis Mons de Wonderspons een beetje de 'opa' van de redactie.

● Nu heb je in de Powerspy van vorige maand natuurlijk al gelezen hoe Spons zich bij ieder leuk of origineel idee voor een video als eerste druk maakt over wat er allemaal mis kan gaan, maar zijn senioren-functie uit zich ook op een andere wijze.

● Afgelopen maakt moest ie namelijk voor een event bodyboarden. Nu is Dennis niet bepaald oud, maar wel op de leeftijd dat het hier en daar begint te kraken.

● Blijkt dus dat je tijdens het bodyboarden, overigens wel 'indoor' in zo'n mega bak water dat met een flink gangetje op je bakkes afkomt, best hard kan vallen.

● Hij voelde zich dus niet echt als een spons in het water, want na een seconde of drie kwam de vloer wel erg snel dichterbij, gevolgd door de kreet 'KUT, M'N KNIE!'

● De volgende twee weken was het voor de verandering zowaar geen Wouter die bijzondere kreten slaakte, want iedere beweging van Dennis werd gevolgd door een orkest aan gekreun en gesteun.

● Afijn, na twee weken was de boel weer een beetje gefixt. Ideaal plan dus om meteen voor een V-Rally 4 event een buggy in te duiken. Oftewel: een stalen kooi met een motor.

● Schijnt dus dat die dingen niet heel comfortabel zitten, zeker niet in de stromende regen, en blijkbaar ook vlakbij het gaspedaal een sweet spot hebben om je knie tegen te stoten. Die Dennis dus ook vol raakte.

● Weer de sfeer op de redactie twee weken verpest ...

● 'Iemand moet het doen', zullen we maar zeggen.



COMMENTAAR | JURJEN

twitter.com/jurjenT

DUBBEN OVER VR

Soms snap ik mezelf niet helemaal. Als kind droomde ik van een toekomst waarin spelwerelden zo werkelijk en allesomvattend waren dat het net leek alsof je écht naar de gamewereld werd verplaatst. Maar nu VR zoiets eindelijk mogelijk maakt, denk ik: mwoa, ik kijk het nog wel even aan.

De Oculus Rift is een geweldige VR-bril, en iedereen die het een keer probeert zegt 'wow'. Ook andere moderne VR-systemen, zoals de HTC Vive en PlayStation VR, zijn indrukwekkend. Toen ik een jaar of vijf geleden wat prototypes van die brillen mocht proberen, had ik dan ook wel even het idee in de toekomst van videogames te kijken. Totdat ik me realiseerde dat het daarvoor aan iets ontbrak: videogames.

Weerstand

Ondertussen zijn die videogames er wel. Ik zou bijvoorbeeld grote titels als Skyrim, Fallout 4 of Resident Evil 7 in VR kunnen spelen, maar dan denk ik: tja, eigenlijk heb ik helemaal geen zin om middagen en avonden achter elkaar met zo'n bril op mijn hoofd te zitten.

Misschien moet ik me dan toch eens verdiepen in middelgrote, speciaal voor VR gemaakte games waar ik goeie dingen over hoor, zoals Edge of Nowhere, Dragon Fort, Robo Recall of Superhot VR. Een gedachte die ook meteen op weerstand stuit: die games zijn tot nu toe vrijwel onzichtbaar voor me gebleven, dus ik mis ze niet – en een dikke 300 tot 500 euro is best veel geld voor iets wat ik niet mis. Bovendien: welk VR-systeem moet ik dan hebben? Is mijn pc wel snel genoeg? Werkt het eigenlijk überhaupt wel op de Mac?! Ach, weet je wat – laat ook maar ...

Quest

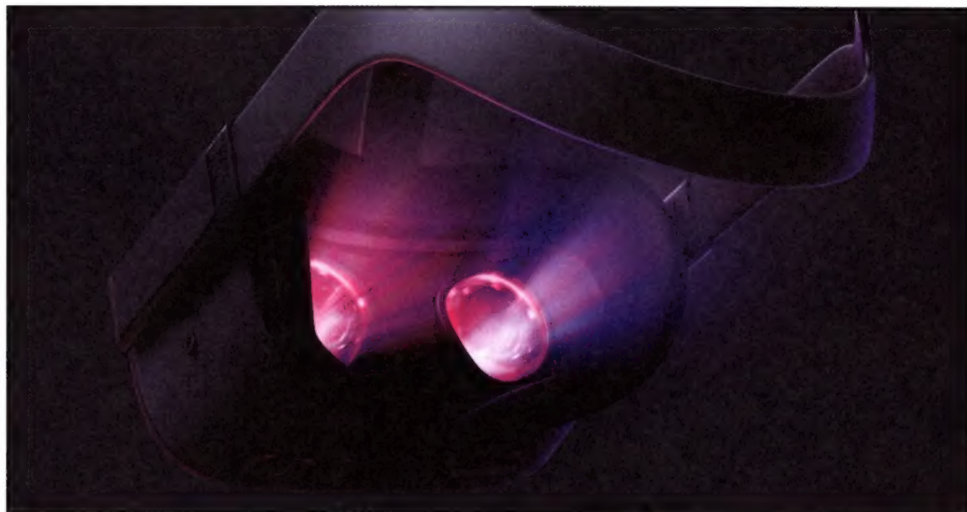
En toen kwam de Oculus Quest. Dat ding neemt in elk geval een aantal nog niet genoemde bezwaren van me weg: omdat het een opzichzelfstaand systeem is, zit je niet met aansluitgedoe, zoekgeraakte koppelsnoertjes en compatibiliteitsproblemen. Gewoon bril op, game downloaden, uurtje gamen met de bewegingscontrollers en dan weer iets normaals doen. Technisch lijkt hij me in elk geval capabel genoeg om mij overtuigend te kunnen meevoeren naar de werelden waar ik als kind van droomde. Maar ja, dan toch nog dat prijskaartje van 399 euro. Misschien dat daar over twee jaar de helft vanaf kan? Voor 200 euro maak ik dan de sprong. Denk ik. Maar ja, over twee jaar zijn er natuurlijk alweer veel mooiere VR-brillen te koop.

Ach, weet je wat – ik kijk het nog wel even aan ...

"De singleplayer-mode is here to stay."



Bloodstained-producer Igarashi is graag alleen.



REAL-LIFE MARIO KART

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Als je weleens in Tokio bent geweest, dan weet je dat het een rage is: Real-life Mario Kart op de openbare weg. Leuk toch? Dat vinden vrijwel alle mensen op de aardbol, behalve die van Nintendo. Zij willen dat de bedrijven die deze Mario Kart-tours aanbieden ermee kappen, want ze hebben geen licentie. En je weet wat Nintendo doet met mensen die hun personages gebruiken zonder licentie. Die sue-en ze de moeder.





twitter.com/GKJJ

IK EN MIJN GROTE MOND

Ik heb een grote waffel, dat weet ik. Het is ook iets dat ik bewust doe als journalist/criticus/schrijver. Niks zo flauw als halfzachte meningen. Die wil niemand lezen of horen. Als je een mening hebt in de media, sta er dan ook voor en zet hem aan zonder dat je onzin uitkraamt. Zo is PU groot geworden.

Nu brengt die grote mond me ook weleens in de problemen. Ik heb al heel wat discussies gevoerd met mensen uit de industrie die vonden dat ik overdreef of het ronduit niet eens waren met mijn verhaal. En soms hadden ze gelijk. Maar feit is wel dat een mening een mening is, en niet de waarheid. En ik word betaald om mijn mening te geven, so live with it. We leven in een vrij land. Althans, de laatste keer dat ik het checkte, was dat nog zo.

Whoops

Anyway, laatst werd ik weer eens geconfronteerd met een gevolg van een uitgesproken opinie van me. Het betrof de kwestie 'lootboxes & card packs'. Ik ageer daar vaak tegen. Er wordt gamers iets opgedrongen dat ze eigenlijk niet tof vinden, en ik ben ook een gamer. Games worden bewust minder aantrekkelijk gemaakt (ja, geef maar toe!) om je aan te zetten tot aankoop van die domme doosjes en packs. En als ik ergens oprecht boos over ben, dan laat ik dat weten ook.

Dat geluid ving de Nederlandse Kansspelautoriteit dus ook op. Zij 'haten' de 'lootboxes & card packs' eveneens en willen ze in Nederland verbieden. In België is dat verbod zelfs al van kracht, andere landen denken er over na. Nu gaan die gasten dus in oktober een groot seminar organiseren waar iedereen die er in de politiek, het gokwezen en de game-industrie toe doet aanwezig zal zijn. En je raadt het al: of ik daar dan een presentatie wilde geven.

Gok-element

Euh oké, dat is wel effe een dingetje. Tuurlijk, lullen kan ik best; maar lullen voor een groep toffe, gelijkgestemde gamers is echt wat anders dan babbelen voor een groep mensen in pak. Afzeggen is echter geen optie. Mijn ouders zeiden altijd: 'Als je een grote bek hebt, dan moet je ook niet terugdeinzen als iemand je ter verantwoording roept.' En dat is wat de Nederlandse Kansspelautoriteit doet. Ik uit me luid en duidelijk over die lootboxes en card packs, en mag nu komen uitleggen waarom. Mogelijk denken ze dat ik het ook als gokken zie en dat ik aan hun kant sta.

Maar daar vergissen ze zich dus in. Ik zie dat gok-aspect ook wel, en het is feitelijk gokken als je betaalt en niet weet wat je krijgt. Maar dat is niet mijn grootste bezwaar. Wat ik als gamer erger vind, is dat mijn spelervaring minder tof is geworden. Dat een Career-mode langer en taaier is gemaakt omdat ze willen dat je microtransacties doet. Dat iemand die gewoon lapt voor progress sneller sterker wordt en dus eerder toffere dingen kan doen dan iemand die 'eerlijk' speelt. Dat trek ik niet. En dat ga ik ze vertellen. Dat veel gamers het haten, maar niet vanwege het gok-element. Eens kijken of ze mijn grote bek kunnen begrijpen.



"Zijn kleine piemel lijkt op het paddenstoelpersonage in Mario Kart."



Porno-actrice Stormy Daniels over haar wilde nacht met president Trump. Arme Toad .. we zullen dit 'paddenstoelpersonage uit Mario Kart' nooit meer met dezelfde ogen bekijken.

GAMERS OVER DE ZEIK

Een aantal spelers van Total War: Rome 2 is compleet over de zeik nadat ze er (máánden na de desbetreffende 'speel met vrouwelijke generaals'-update) achter kwamen dat je met vrouwelijke generaals kunt spelen.



Geclaimd wordt dat Creative Assembly (de makers van de game) de spelers forceert om met deze vrouwelijke generaals aan de slag te gaan. Iets wat Creative Assembly trouwens zelf tegenspreekt. Volgens een deel van deze fanatieke Total War: Rome 2-spelers is het niet historisch accuraat dat je in Total War: Rome 2 met vrouwelijke generaals kunt spelen, en daarom zijn ze boos. Héél boos.

Deze boze mensen hebben zich verzameld op de reviewpagina van Total War: Rome 2 op Steam en laten massaal negatieve reviews achter, zodat nieuwe spelers, die helemaal niet op de hoogte zijn van dit 'schandaal', zich misschien even achter de oren krabben voordat ze overgaan tot aankoop van deze (overigens erg goede) game. Ze zijn zelfs zo boos dat deze boze spelers de community-manager van Total War: Rome 2 willen laten ontslaan.

Statement

Om de boze spelers iets minder boos te maken heeft Creative Assembly inmiddels een statement naar buiten gebracht waarin ze melden niet te buigen voor dit soort boze mensen, en dat de vrouwelijke generaals in de game gewoon blijven.

Creative Assembly heeft ook nooit gezegd dat ze met Total War: Rome 2 volledig historisch accuraat willen zijn, alleen historisch authentiek. En dat is, beste boze mensen, een heel verschil. O, en je mag die #NotmyTotalWar dus weer gewoon lekker verwijderen.

Power Spy

- Nu we het toch over die gekke Wonderspons hebben: het kwam de Powerspy ter ore dat Dennis laatst is betrapt tijdens een rondje slaapwandelen. Gewoon, op een doordeweekse dag. Niks aan de hand, zou je zeggen.
- Ware het niet dat opa doorgaans naakt slaapt, en nu dus ook, met als gevolg dat Dennis poedeltjenaakt op de gang van zijn appartementencomplex stond en de deur achter zich dicht had getrokken. In het slot, ja. En waar laat je je huissleutels als je geen kleren aanhebt? Juist.
- Die had ie dus niet bij zich. En toen werd hij wakker. Volledig in paniek. Tot zijn grote geluk zag hij een kussentje op de gang liggen, dat hij onmiddellijk voor de kroonjuwelen duwde. Oké, wat nu?
- Dennis besloot in een moment van helderheid bij zijn buurman aan te bellen, die Dennis wonderbaarlijk genoeg zonder blikken of blozen de reservesleutel meegaf.
- Kennelijk gebeuren dit soort dingen wel vaker.
- Omdat onze uitgever zijn vijfjarig bestaan wilde vieren, werd het complete bedrijf uitgenodigd om mee te gaan naar de Efteling.
- Met z'n 100'en stampten we door het pretpark en menig achtbaan werd getrotseerd. Er werd flink wat afgelachen, alleen de politie kon het iets minder waarderen.
- De politie ja. Die moderne smartphones zijn natuurlijk superhandig en kun je zo instellen dat ze automatisch 112 bellen als er stront aan de knikker is. En dat deed de telefoon van Martin dus. In de achtbaan. Twee keer.
- Zonder dat er echt stront aan de knikker was, of überhaupt iets aan de hand. De telefoon zat gewoon klem tussen een dijbeen en een achtbaanstoel.
- Met het schaamrood op de kaken kwam Martin uit Joris en de Draak gewaggeld. Deels omdat die eerste 'drop' net iets te intens was, maar vooral omdat de politie allerlei dreigende sms'jes terug aan het sturen was.

ULTIEM IN WERKELIJK ÉLK OPZICHT

SUPER SMASH B

Als jullie de komende vijf jaar nog maar één game zouden mogen spelen, welke zou dat dan zijn? Voor Samuel is het antwoord op die vraag simpel: er is de komende tijd geen ultiemere game voor hem dan Super Smash Bros. Ultimate!

Samuel

VOELT ZICH OPPERMACHTIG!

BROS. ULTIMATE

Het gebeurt niet vaak dat games met een superlatief in de titel hun naam daadwerkelijk eer aan doen. Super Smash Bros. Ultimate lijkt echter zo'n zeldzame game te worden die z'n 'Ultimate'-toevoeging volledig verdient. Nou is de Super Smash Bros.-serie altijd al een viering geweest van alles waar Nintendo voor staat (en daarmee automatisch ook voor het medium gaming in z'n geheel), maar met Ultimate heeft geestelijk vader Masahiro Sakurai werkelijk alles uit de kast getrokken – zowel qua kwaliteit als kwantiteit. 'Papa Sakurai', zoals hij op internet door fans liefkozend wordt genoemd, heeft rond de lancering van een nieuwe Smash wel vaker gezegd dat ie klaar is met de serie (vooral na de extreem stressvolle ontwikkeling van Brawl, waarbij de beste man vanwege de werkdruk zelfs vaak op kantoor sliep), maar de kans is groot dat hij na Ultimate daadwerkelijk het stokje aan iemand anders doorgeeft. Het was daarom zijn missie om van deze Smash de aller-, allerbeste te maken, en zo (wellicht) op een onmiskenbaar hoogtepunt te stoppen. »

HA ... MIJN FAVORIETE VISSTEK BLIJFT TOCH HET SNAKERMEER

Als er maar één reden is waarom deze Smash inderdaad 'ultimate' is, dan is het wel het feit dat Sakurai erin is geslaagd om elk speelbaar personage dat óóit in een Smash-titel is voorgekomen in de game te implementeren. Zonder uitzonderingen. Van ogenschijnlijk eenmalige, niet-serieuze personages als Pichu tot alle third-party iconen waaronder zelfs Solid Snake: werkelijk iedereen zit erin. Op het moment van schrijven betekent dit dat het aantal speelbare personages in Ultimate – inclusief bevestigde nieuwkomers – op minstens 72 staat (74 als je Pokémon Trainer ziet als drie aparte personages, wat wel echt het geval is). Het hoogste aantal speelbare personages in een Smash-game ooit, dat daarmee ook automatisch een van de grootste casts is in serieuze vechtgames.



weetje • weetje

Naast de vertrouwde modi als Classic en Training bevat Ultimate ook het nieuwe Squad Strike. Hierin kan iedereen maximaal vijf verschillende vechters kiezen, ieder met één leven. Wie als laatste één of meer vechters over heeft, wint.

Dit aantal is nog indrukwekkender als je beseft dat de personages die vroeger gezien werden als klonen, zoals Dr. Mario en Ganondorf, nu dusdanig geüpgraded en uniek gemaakt zijn dat ze als volledig eigen personages gezien mogen worden. (Ganondorf vecht éíndelijk met z'n zwaard in deze game. Hoezee!)

Elkaar verrot slaan

Ja, er zit nog een handjevol personages in die op enkele aanvallen of eigenschappen na wél volledige klonen zijn, zoals Dark Pit en Lucina, maar zij hebben het catchy label van 'echo fighter' gekregen om zich te onderscheiden van de 'echte' cast.

Hoe dan ook: voor een competitieve, kwalitatief hoogstaande game als Smash is het aantal speelbare personages werkelijk ultiem hoog. En al helemaal dankzij het feit dat deze cast grotendeels bestaat uit de meest iconische gamepersonages aller tijden. Dit is een game waarin – in één en hetzelfde gevecht – Super Mario het kan opnemen tegen Sonic the Hedgehog, terwijl Simon Belmont een crucifix naar Mega Man gooit, die vlak daarvoor Pac-Man en Bayonetta uit de arena wist te rammen, terwijl het gigantische zwaard van Cloud Strife met een vuurbal van Ryu clashte. Ja, dit zijn de gezichten van mogelijkerwijs de belangrijkste gamestudio's aller tijden – Nintendo, Sega, Konami, Capcom, PlatinumGames en Square Enix – en niet alleen kunnen ze elkaar hier volledig verrot slaan, maar dat ook nog eens terwijl ze nauwkeurig, authentiek en liefdevol worden ondersteund door historische muziek en levels uit hun eigen franchises. Super Smash

ALLE BEVESTIGDE NIEUWKOMERS!

INKLINGS (SPLATOON)

De inktvisachtige wezens van de Splatoon-games zijn wellicht de uniekste nieuwe vechters in Ultimate. Inklings hebben namelijk een erg origineel gameplay-element tot hun beschikking: het met inkt kunnen bedekken van de vijand. Hoe meer inkt je op de tegenstander spuit, hoe zwakker die wordt voor daaropvolgende aanvallen. Je kunt echter niet ongelimiteerd inkt blijven schieten; als je tank leeg is, zul je die moeten opladen door in de inkt te 'zwemmen'.



ISABELLE (ANIMAL CROSSING)

Eerst werd gedacht dat zij een echo fighter van Villager zou worden, maar met uitzondering van enkele animaties (zoals de struikelende renaanval) is niets minder waar: ze is een volledig uniek personage. Opvallend is vooral haar hengelaanval, waarmee ze vijanden van een afstandje kan grijpen, maar zo ook makkelijker de rand van het level kan pakken als ze probeert terug te komen.



RIDLEY (METROID)

Eindelijk! De leider van de ruimtepiraten is helemaal niet te groot voor Smash, al maakt zijn omvang hem wel een geduchte heavyweight. Dit is onder meer zichtbaar in zijn beneden+B-aanval: een staartaanval die eventjes moet 'opladen', maar die tot wel 50 procent schade kan doen als ie raakt. Ridley is niet de snelste, maar z'n klauwen, staart, vleugels en vuurballen maken van hem een geduchte en angstaanjagende tegenstander.



SIMON BELMONT (CASTLEVANIA)

De nieuwe favoriet van ondergetekende! De aartsrivaal van Dracula heeft alles wat hem zo iconisch maakt: een krachtige en lange zweep, een bijl die in een boog wordt gegooid, wijwater dat vlammen veroorzaakt en een crucifix die als een boemerang naar je terugkeert. Simon is krachtig en erg rechttoe rechtaan, en dat maakt hem interessant voor zowel nieuwkomers als veteranen.



KING K. ROOL (DONKEY KONG COUNTRY)

Nog een favoriet die eindelijk de kans krijgt om te shinen! Alles aan King K. Rool draait om rauwe kracht: hij raakt als een moker, zijn dikke buik kan vijandelijke aanvallen incasseren en zijn kanonskogel is een van de hardste projectielen in de game. Hij is echter kwetsbaar als hij die kogel terug probeert te zuigen en zijn sloomheid en omvang maken van hem een makkelijk doelwit.



Bros. Ultimate vormt hiermee dus niet alleen een ultieme vechtgame, maar ook een ultieme liefdesbrief aan onze gehele hobby.

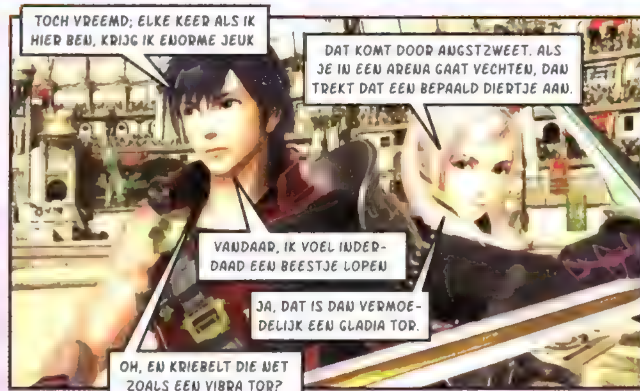
Te veel keuze

Maar wacht ... er is meer! Als je dacht dat het aantal speelbare personages al belachelijk was, dan durf ik je haast niet te vertellen hoe encyclopedisch Smash Ultimate z'n levels en muziek benadert. Met uitzondering van enkele levels die qua lay-out identiek zijn aan andere en de verticaal scrollende levels waar iedereen een hekel aan had, bevat Ultimate ook elk level dat ooit in Smash heeft gezeten. Met nieuwe arena's als de Great Plateau Tower uit Breath of the Wild en Dracula's kasteel inbegrepen bevat Ultimate minstens 103(!) unieke arena's. En aangezien er van elk level ook een Final Destination-versie (plat, zonder fratsen) én een Battlefield-versie bestaan (plat, plus drie zwevende platformen), bevat Ultimate in feite meer dan 300 verschillende arena's. Laat dat even bezinken ...

Dit absurd hoge aantal zorgt ervoor dat de nieuwe, slimme Stage Morph-optie extra veel bestaansrecht heeft. Deze functie zorgt ervoor dat het gekozen slagveld tijdens het vechten verandert in een van de vele, vele andere. Je weet wel, omdat Smash nog niet dynamisch en chaotisch genoeg was.

Cultureel relevant

Wat niemand had verwacht, is dat Smash Ultimate ook een soort Nintendo Spotify zou worden. De soundtrack van de game bevat een achterlijke verzameling van meer dan 800(!) game-gerelateerde nummers, die bij elkaar goed zijn voor meer dan 28 uur aan muziek.





weetje • weetje

Ook nieuw (en minstens net zo tof) is Smashdown, waarin je elke ronde een nieuw personage moet kiezen, en waarbij eerder gekozen personages hun beschikbaarheid verliezen. Dit motiveert niet alleen om met elk personage goed te worden, maar ook om bijvoorbeeld snel personages te kiezen waar de tegenstander goed mee is.

Om daar zo veel mogelijk van te kunnen genieten (en om de handheld-kwaliteiten van de Switch nog eens te benadrukken), heeft Ultimate het unieke voorrecht om de muziek ook te kunnen afspelen terwijl je Switch op stand-by (lees: scherm uit) staat.

Je kunt je Switch met Ultimate dus gebruiken als bonafide muziekspeler en zo overal genieten van bijvoorbeeld de werkelijk geweldige jazz-rock van de Castlevania-franchise, waarvan er 34 composities (origineel, geremixt of geremastered) in de game te vinden zijn. Man, een dikke 70 personages, ruim 300 arena's en een belachelijke 800+ muzikale composities ...

> **"Meer dan 300 arena's. Laat dat maar eens eventjes bezinken."**

Het is moeilijk om dit alles te prijzen zonder dat het artikel overkomt als een veredeld pr-praatje, maar het is werkelijk ongekend hoeveel geschiedenis, culturele relevantie en vooral waarde je hier voor slecht zes tientjes krijgt. Alleen al dáárom zou het voor iedereen met een Switch bijna wettelijk verplicht moeten worden om een exemplaar van Smash Ultimate aan te schaffen. »



CHROM (FIRE EMBLEM)

Deze snelle zwaardvechter is een echo fighter van Roy. Wat hem anders maakt, is dat zijn boven+B-aanval meerdere keren raakt, net als die van Ike.

DARK SAMUS (METROID PRIME)

Een echo fighter van Samus. Haar aanvallen zijn bijna identiek aan die van Samus, maar die van Dark Samus richten iets meer schade aan. Dit wordt gebalanceerd door de iets tragere, zweverige manier waarop Dark Samus zich voortbeweegt.

RICHTER (CASTLEVANIA)

Een echo fighter van Simon Belmont. Toepasselijk, aangezien hij canoniek gezien een afstammeling is van Simon. Hoe hij qua gameplay precies verschilt, is nog niet duidelijk; hij zal waarschijnlijk iets sneller zijn dan Simon en net iets minder hard slaan.

DAISY (SUPER MARIO BROS.)

De prinses van Sarasaland is een echo fighter van prinses Peach. Ze heeft soortgelijke aanvallen als Mario's love-interest, maar met iets andere animaties. Zo gebruikt Daisy bloemen om mee aan te vallen in plaats van hartjes.





WAT? NÓG MEER PERSONAGES?!

Er worden nog minstens twee nieuwe personages aangekondigd ... dit zijn onze voorspellingen!

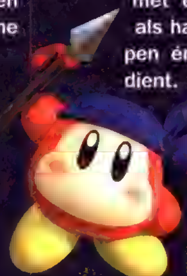
SHADOW THE HEDGEHOG (SONIC THE HEDGEHOG)

Wordt zeer waarschijnlijk een echo fighter van Sonic, met een soortgelijke nadruk op snelheid. Hij kan zichzelf onderscheiden met de guns die hij in z'n eigen beruchte game had.



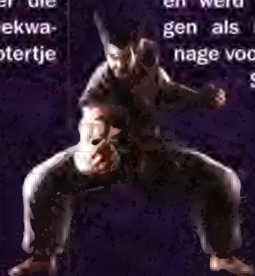
BANDANA WADDLE DEE (KIRBY)

Na Kirby, Meta Knight en King Dedede is de bandana- en speerdragende Waddle Dee het bekendste personage van de Kirby-serie. Dit manneke heeft een unieke vechtstijl met een speer die als handig steekwapen én helikoptertje dient.



HEIHACHI (TEKKEN)

Heihachi is het gezicht van de Tekken-franchise en daarmee ook een beetje het moderne gezicht van Bandai Namco, de studio die Nintendo nu al sinds de vorige Smash meehelpt met de ontwikkeling van Smash. Daarnaast heeft hij bewezen een prima aanwinst te zijn in andere cross-overs (SoulCalibur II, Street Fighter X Tekken) én werd hij overwogen als DLC-personage voor de vorige Smash!



LLOYD IRVING (TALES OF SYMPHONIA)

De Tales of-serie bestaat al geruime tijd en is voornamelijk een hit op de PlayStation, maar het was de GameCube-versie van Tales of Symphonia die nog altijd het best wordt herinnerd. Hoofdrolspeler Lloyd Irving zou in elk geval prima passen in Smash, met z'n twee zwaarden en flitsende aanvallen. Ook niet geheel onbelangrijk: zijn iconische rode design was een kostuum in de vorige Smash-game!



GENO (SUPER MARIO RPG)

Als je deze Pinokkio-achtige pop niet kent: dat is niet heel gek. Hij kwam alleen voor in de SNES-titel Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars uit 1996, die niet in Europa werd uitgebracht tot we in 2008 eindelijk de Virtual Console-versie kregen op de Wii. In Amerika en (vooral) Japan is hij al die jaren echter ontzettend populair gebleven, en men roept al sinds Melee om een optreden van hem in Smash.



Goed vs. kwaad

Het overheersende gevoel dat Ultimate de grootste, meest epische, ultieme Nintendo-game aller tijden moet worden, is ook aanwezig in de presentatie en thematiek van de game. Men verwachtte voorheen dat de game grafisch erg vergelijkbaar zou zijn met Super Smash Bros. for Wii U, maar Ultimate oogt toch iets ... duisterder. Door het sterkere gebruik van schaduwen en belichting ziet Ultimate er niet alleen veel minder plat en cartoonesk uit dan zijn voorganger, maar ook een stuk serieuzer en intenser.

Het is een look die perfect past bij het epische 'goed vs. kwaad'-thema dat meer dan ooit in de serie aanwezig is, mede door de nadruk die Ultimate op z'n vele speelbare schurken legt. En niets benadrukt dat meer dan de toevoeging van de uiterst geliefde slechteriken Ridley (de draakachtige aartsvijand van Metroid-heldin Samus) en de meest iconische vijand die Donkey Kong ooit heeft gehad: de obese krokodil King K. Rool.



weetje • weetje

Op het moment van schrijven is er nog één belangrijke modus niet aangekondigd. Dit wordt naar alle waarschijnlijkheid de zeer uitgebreide, verhalende singleplayer-modus, vergelijkbaar met de Subspace Emissary van Brawl. Volgens geruchten krijgt deze modus de naam 'Spirits'.

Met deze door fans uiterst gewaardeerde toevoegingen wordt bijna elke grote Nintendo-franchise in Ultimate nu ook door een schurk gerepresenteerd. En dat werd hoog tijd, mede omdat deze personages meestal ook samengaan met een extreem vermakelijke en riskantere speelstijl.

Pro's en casuals

Als serieuze, competitieve liefhebber van Smash Bros. ben ik zelf echter vooral enthousiast vanwege Ultimates gameplay.

De serie is naast een serieuze vechtgame ook altijd bedoeld als toegankelijke partygame, maar na een paar uur met Ultimate te hebben doorgebracht, is het duidelijk dat Nintendo vooral het competitieve vechtgame-aspect van de serie beter naar voren wil brengen. Ja, bijna elke aanpassing die aan de core-gameplay is gedaan, is ten behoeve van besturing, balans en vooral diepgang.

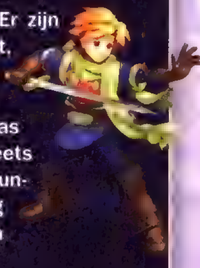
Zo bevat Smash nu eindelijk een daadwerkelijk pareersysteem: door de schildknop los te laten vlak voordat je door een vijand wordt geraakt, pareer je de aanval in plaats van dat je verdedigend incasseert. Niet alleen behoudt dit de integriteit van je schild, maar het zal je ook nét iets meer tijd geven om de tegenaanval in te zetten.

En dat is precies zo'n dingetje waar de casual speler niet in geïnteresseerd is (en ook niet voor zijn of haar genot nodig zal hebben), maar die de hardcore fan kan gebruiken om er nét iets beter door te worden. Goede shit.

SKULL KID (THE LEGEND OF ZELDA)

Deze populaire antagonist kwam maar in één Zelda-game voor, maar wordt door velen gezien als de ultieme kandidaat voor Smash. Zijn kansen zijn er nu Ultimate zich zo op slechteriken richt in elk geval op vooruitgegaan.

ISAAC (GOLDEN SUN)



Wie kent Golden Sun nog? Er zijn maar drie games van geweest, maar hoofdrolspeler Isaac heeft zich er wel erg geliefd mee gemaakt. Golden Sun was een beetje Final Fantasy meets Pokémon, dus dat zou zich kunnen vertalen naar een erg tof en uniek vechtsysteem in Smash.

DIXIE KONG (DONKEY KONG)



Een mogelijke echo fighter van Diddy Kong. Dixie is net als haar broertje klein, snel en lenig, maar in plaats van de verticale jetpack gebruikt Dixie haar iconische lange blonde lokken om horizontaal mee te zweven.

KEN (STREET FIGHTER)



Wie de geschiedenis van gaming een beetje kent, zal weten dat Ken de eerste echte 'echo fighter' van dit medium is. Ken is Ryu, maar dan met een opvallende rode gi, wild blond haar en een vlammende uppercut in plaats van een vlammende, eh, vuurbal. Prop 'm in Smash!



weetje • weetje

In PU#293 voorspelde ik dat Simon Belmont, Ice Climbers, Ridley, Waluigi en Shovel Knight speelbaar zouden worden in Ultimate. Dat van de eerste drie klopt, de overige twee zitten alsnog in de game in de vorm van Assist Trophies, net als Bomberman.

Livestream

Ook bevorderlijk voor zowel het genot als voor de balans van het competitieve spel is het feit dat de vernietigende en filmische Final Smash-aanvallen nu eindelijk gekoppeld kunnen worden aan een metertje, zoals in elke andere vechtgame. Je hoeft dus niet meer te wachten op een Smash Ball en hopen dat jij die superaanval krijgt. Ook het kunnen uitzetten van alle willekeurige elementen in de arena's, zoals de baas Metal Face die opeens in het Gaur Plains-level kan verschijnen, verhoogt de competitieve eerlijkheid.

Daarnaast weet Ultimate het esports-element van de game te vergroten door elke keer dat er een kill wordt gemaakt de score groots in beeld te brengen, en door op dramatische wijze in te zoomen wanneer men op succesvolle wijze een zware, mogelijk dodelijke aanval uitvoert (vergelijkbaar met wat Tekken 7 en straks SoulCalibur VI doen).



Het zijn kleine dingen, maar ze maken een game als Smash voor een mogelijk publiek véél leuker en intenser om naar te kijken, ongeacht of je naast de spelers op de bank zit, live bij een toernooi aanwezig bent of simpelweg een livestream volgt op Twitch.

Sneller, harder, beter

De Training Mode is een stuk bruikbaarder geworden dankzij de wiskundige precisie waarmee je nu combo's kunt testen. Worpen kunnen nu eindelijk worden 'gebroken' als twee spelers elkaar op exact hetzelfde moment proberen vast te grijpen. Ontwijkend spelen wordt bestraft met steeds minder effectief wordende ontwijkmanoeuvres. Je kunt in de lucht naar meerdere richtingen ontwijken. Aanvallen doen meer schade in 1-op-1-gevechten. En élk personage heeft nu de mogelijkheid om in slechts drie frames (een fractie van een seconde) een kort sprongetje te maken en vervolgens een luchtaanval uit te voeren (iets wat zware, logge personages een héél stuk beter maakt).

Ik kan nog wel even doorgaan met voorbeelden van hoezeer de gameplay-formule van Super Smash Bros. is getweakt, maar het mooie is dat al deze veranderingen één ding communiceren: Ultimate moet sneller, harder, eerlijk, gebalanceerder, competitiever en verslavender worden dan z'n voorgangers. Ja, Super Smash Bros. zal altijd een game blijven voor iedereen, maar voor de allereerste keer in de serie doet het ook eindelijk z'n best om een échte vechtgame te zijn en de serieuze spelers een voorkeursbehandeling te geven. Een ultiem goede move!



VERWACHTING *SAMUEL:*

De impact van het origineel. De competitieve diepgang van Melee. De toegankelijkheid van Brawl. De stijgende lijn van Smash for Wii U & 3DS. En de personages, levels, muziek en content van ál die titels: dat – én meer – is wat Super Smash Bros. Ultimate is!

- + Meer dan 74 personages, 300 levels en 800 stukken muziek!
- + Een grotere focus op gebalanceerde, competitieve gameplay.
- + Inclusief Castlevania, Metal Gear, Final Fantasy, Street Fighter, Mega Man ...
- + Werkelijk ultiem in élk opzicht!

FIGHTER/PARTYGAME
NINTENDO & SORA LTD.
1-8 SPELERS
7 DECEMBER 2018

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



MINI-SUPERFAN

Jullie hebben er een mini-superfan bij.
Lexi kennen jullie al.
Ze heeft er sinds een paar maanden een zusje genaamd Silke bij.
Silke is net als haar oudere zus Lexi als superfan geboren.
Jullie grootste superfan is zo trots als een pauw.
Peter (superfan)

Welkom Silke, dat je maar net zo lang superfan blijft als je vader!



ANDER BLAD

Al bijna 20 jaar lees ik jullie blad met plezier. Ik ben altijd op de hoogte van het laatste nieuws. Maar de laatste zes maanden ben ik ernstig aan het twijfelen of ik mijn abonnement moet opzeggen. Het voelt alsof ik een ander blad lees. Na het lezen van de colofon valt mij op dat mijn twijfel is beginnen sinds Martin Verschoor hoofdredacteur is. Wie de fuck is dat? Extra dik nummer 4 euro duurder? Een maand overslaan? Van mij mag je overslaan wat je wilt, maar verwacht niet dat ik jouw vakantie betaal. Rare Bilderberg-trucjes. In de tijd van Ed en Jan was dit nooit gebeurd. En jullie Amerikaans-linkse gedrag was ook niet aanwezig. Ik ben geen Amerikaan, ik ben gamer.
Veel geluk met jullie nieuwe E.A. stijl, en jullie nobody Dennis.
Simon Hagenaars

Bedankt voor je handgeschreven brief, Simon – wordt altijd heel erg gewaardeerd! Groetjes van Martin en Dennis xoxo

FOUT!

Tijdens het lezen van de nieuwe van Power Unlimited uitgave#297 viel mij iets op. Op pagina 034 is er bij een stukje geschreven over Final Fantasy XIV naar mijn idee een verkeerde foto geplaatst. Er hoorde volgens mij een foto van de game zelf bij te staan, maar de foto is van de game Monster Hunter World. Ik weet niet of het bewust is gedaan of dat het een fout is. Ik wilde het toch even melden.
Anton Huizebos

Scherp gezien Anton! En zoals je al suggereerde, doen we dat inderdaad bewust. Uit wetenschappelijk tijdschrift-onderzoek is namelijk gebleken dat de concentratie bij 75% van de lezers ernstig verslapt als er gedurende meer dan vier achtereenvolgende pagina's geen ernstige onjuistheid in tekst of beeld wordt aangetroffen. Vandaar dat er regelmatig (we streven naar elke pagina) in de PU expres een enorme fout staat om onze lezers wakker te houden.
NOT!
Deze dinodragon, genaamd Rathalos, komt zowel in Monster Hunter als in FF XIV voor. Wij maken namelijk nooit fouten!



VERKEERD VERBONDEN

Mijn naam is Maik Westerbeke en ik ben 15 jaar. Dit jaar hoop ik mavo-examen te doen. Voor een examenopdracht (Nederlands) is het de bedoeling dat we een documentatiemap aanleggen over een bepaald onderwerp. Ik heb gekozen voor het onderwerp esports. Het is de bedoeling dat in deze map allerlei documenten verzameld worden over dit onderwerp. Het gaat om artikelen, foto's, flyers, reclameposter(s), strips, interviews etc. Het liefst originele documenten, dus niet gedownload van het internet. Heeft u misschien van SPORTNEXT iets van bovenstaande documentatie en zou u mij dit willen toesturen?
Maik Westerbeke

Euh, Maik ... Als je de volgende keer voor een opdracht bedrijven benadert en de boel wil copy-pasten, zorg dan in elk geval dat je de bedrijfsnaam even aanpast, anders komt het natuurlijk nooit goed met dat mavo-examen.

KULUM

Tjeerd Lindeboom

De verpleegster laat me een paar plaatjes zien en het bloed trekt uit m'n gezicht weg. Al een paar maanden weet ik dat ik blaaskanker heb, en dat het niet de goede kant opgaat. Maar pas als ik een buik zie van een patiënt die een stoma heeft, komt ie echt hard binnen. Het komt nooit meer helemaal goed. Ik krijg een stoma. En ik kan er geen reet aan doen.

KANKER

"Ja, dit is wel apart." Bijna een jaar geleden ziet mijn huisarts iets raars in mijn urinewaarden. Het lijkt niets ernstigs, maar dat ene onderzoek leidt tot nog meer onderzoek. Schijnbaar is er iets mis met mijn nieren. Liters pis moet ik naar het ziekenhuis sjouwen. Er blijken dus mensen te bestaan die jarenlang hard hebben gestudeerd om naar gezeik te gluren. Tijdens de zoektocht naar de oorzaak van dit mysterieuze verschijnsel merk ik dat het plassen niet zo lekker gaat, en 'omdat we toch een echo van de nieren moeten maken, checken we direct de blaas effe'. Het is inmiddels januari.

Van de echovrouw ("Blaasstenen? Geen idee, ga maar even door voor een röntgenfoto") door naar de röntgenman ("Handig als er even een uroloog naar kijkt"). De uroloog kijkt en komt tot de conclusie dat mijn blaas voor een derde is vol gegroeid met kwaadaardige tumoren. Kanker.

Kanker.

Mijn hoofd tolt nog zo van de medische achtbaan dat ie niet zo binnenkomt. "Maar ..." zegt de uroloog, "het lijkt erop dat het oppervlakkig op de blaaswand groeit. Dat is goed nieuws, want dat is over het algemeen goed te behandelen."

OPERATIE EN SPOELEN

Ik ben enorm geschrokken, maar ik probeer op het positieve te richten en strijdbaar ga ik het volgende traject in. "Ik heb kanker, maar het is oppervlakkig en redelijk eenvoudig te behandelen", zeg ik tegen mijn directe omgeving. Dat is misschien kut, maar het had veel kutter kunnen zijn.
Begin februari lig ik op de operatietafel. Tijdens een langdurige operatie halen ze de tumoren van de blaaswand. Alles gaat via de plasbuis. Na vier onprettige dagen in het ziekenhuis mag ik eindelijk naar huis en ben ik redelijk rap hersteld. Ik vertel iedereen dat alles eruit is gehaald en dat de rest van de behandeling kan beginnen.
Zes weken spoelen ze de blaas met de tuberculosebacterie. Die moet ervoor zorgen dat de kankercellen die nog over zijn helemaal weggaan en wegblijven. "Geweldig", hoor ik om me heen. "Nog even en die klotekanker is verslagen!" Maar ik voel me helemaal niet alsof ik aan het strijden ben. Ik ga gewoon naar het ziekenhuis, mensen frutselen aan m'n lijf en ik ga weer.

STOMA?

In mei besef ik dat 'de strijd tegen kanker' zo makkelijk nog niet is. Ik zit in het kamertje van mijn uroloog, die me aankijkt met een bezorgde blik. De kanker is zeer agressief en ondanks de behandeling, die meestal echt werkt, is het teruggegroeid. En hard!
Hij zegt dat ik beter geholpen kan worden bij het Antoni van Leeuwenhoek ziekenhuis, een ziekenhuis gespecialiseerd in het behandelen van kanker, en hij raadt verwijdering van de blaas aan. Mijn vechtlust wordt aangewakkerd. Er zijn vast nog wel meer behandelingen die gedaan kunnen worden? Ik bal mijn vuisten: voordat ze die blaas eruit snijden, vecht ik door tot er echt geen optie meer is! Ik ga de rest van m'n leven toch niet door met een zakkie op m'n buik?!

STOMA!

De tumoren worden opnieuw verwijderd en ik onderga opnieuw een reeks aan tests. Ook mijn nieuwe uroloog komt tot de conclusie dat de kanker erg agressief is en het gevaarlijk wordt. Hij vertelt me dat er geen 'blaasbesparende behandelingen' meer mogelijk zijn. Het moet eruit. Hoe dan ook.
Het nieuws komt keihard binnen. Mensen om me heen zeggen: "Het belangrijkst is dat de kanker eruit gaat, toch?" Maar ik heb er mentaal veel moeite mee: wat eerst het doemscenario was, is nu ineens werkelijkheid.
In de tussentijd stop ik langzamerhand met werken. Ik ga tussen alle ziekenhuisbezoeken door nog wel kijken bij een toernooi van Team PU - toch een beetje mijn kindje. Er is ook een cameraman en ik sta met een microfoon in m'n handen; ik presenteer en ik heb het over 'een belangrijk toernooi'. Ik zie mensen die ik ken, maar niet echt ken en ik voer wat oppervlakkige gesprekken. Het lijkt alsof alles om me heen vervaagt en ik mezelf zie staan. Het ziet er allemaal ineens zo dom uit. Ik voel me compleet niet op mijn gemak en ik ga ervandoor.

WACHTLIJST

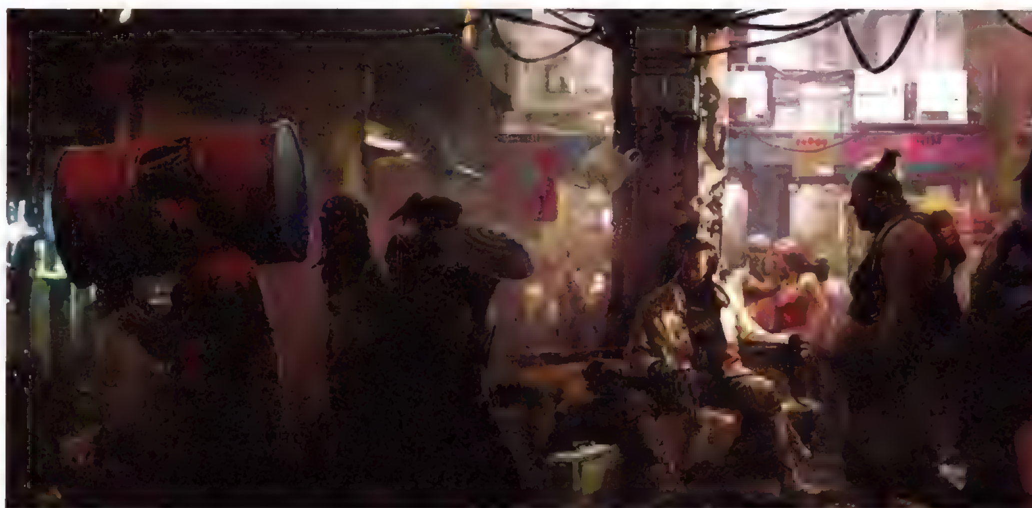
Sinds begin augustus sta ik op een wachtlijst voor een operatie. De blaas moet eruit en ik besef dat de echte strijd tegen kanker vooral in mijn hoofd plaatsvindt. En ook al gaat dat met kleine stapjes, ik doe mijn best. Ik weet nu ook: het belangrijkst is dat de kanker eruit gaat. Weg met die rommel. Geef mij maar een stoma.
Ik ben vooral aan het wachten op de operatie, die hopelijk snel is. En als dat klaar is, moet ik revalideren en de realiteit van de nieuwe situatie slikken. Maar dat komt goed, ik weet dat ik het kan. Ik zal lichamelijk dan misschien niet helemaal meer dezelfde zijn, maar ik kom terug, mentaal sterker dan ooit. ✖

NEXT-GEN?

WAAR WOUTER AAN MOET DENKEN ALS HIJ CYBERPUNK 2077 ZIET

CYBERPUNK 2077

Waar CD Projekt RED zijn inspiratie vandaan haalde om Cyberpunk 2077 te maken, dat zoek je maar uit op het Grote Wijde Interwebz. Hier in Power Unlimited vertelt Wouter je waar de game hém allemaal aan doet denken!



"EEN ZEER GEWAAGDE MIX VAN (SCIFI-) STIJLEN/INVLOEDEN."

DRAGON AGE: ORIGINS

Je zou het bijna vergeten omdat deel 2 en Inquisition deze awesome feature niet meer hadden (wat vrij logisch is), maar je begon de eerste Dragon Age door aan te geven wat de achtergrond van je personage is. Vandaar de 'Origins' in de titel, natuurlijk. De keuze, die bepaalt wat je dwerg, mens of elf uitvrat voordat hij of zij aan het begin van de game belandde, is van invloed op de proloog, maar ook op hoe er later in de serie gerefereerd wordt aan je personage. Het is dus zeker geen keuze zonder consequenties! Ook in de character creation van Cyberpunk 2077 moet je beslissingen nemen die op een best wel diep niveau de aard van je personage bepalen. De vormen waarin deze karakterbepalende eigenschappen worden gegoten, zijn ook nog eens bijzonder origineel, want wanneer heb jij voor het laatst de jeugdheld van je personage gekozen? Ik volgens mij nog nooit.
De reden waarom jouw man of vrouw (ik wil CD Projekt RED er bij dezen ook nog even op wijzen dat er in 2077 vermoedelijk wel 80 meer geslachten zijn dan deze klassieke tweedeling, maar dat weten ze inmiddels vast wel) in Night City is beland, dat lijkt vooral op de Origins van Dragon Age, en zal vast iets zijn waar een deel van de main story op is gebaseerd. Daarnaast zal het me niets verbazen als CD Projekt RED bepaalde zaken in Cyberpunk laat terugkomen als franchise, of in elk geval die optie openhoudt. Want wat is er mooier dan dat je het personage dat je in 2020/2021 in Cyberpunk 2077 aanmaakte ergens in 2023 of 2024 ziet opduiken in Cyberpunk 2266?

D&DESTINY

We blijven nog even hangen in het begin, want van de vele, vele character creators die ik heb geprobeerd, lijkt die van Cyberpunk 2077 qua stijl nog het meest op die van Destiny, terwijl de inhoud wat betreft attributes lekker ouderwets op het Dungeons & Dragons-model lijkt te zijn gestoeld. Zo kun je punten toerekenen aan Strength, Constitution en Intelligence, maar is Wisdom ingeruild voor Tech, maakt Dexterity plaats voor Reflexes en is Charisma veranderd in Cool. Verder komt het vast op hetzelfde neer, dus is Cool de eigenschap die bepaalt wat mensen van je vinden, Reflexes hoe lenig je bent (snelheid en precisie) en is Tech natuurlijk verbonden aan het feit hoe handig je personage is in hacken en andere technologische skills. Vergis je niet: Cyberpunk mag er dan uitzien als een enorm vooruitstrevende, moderne game, maar in de basis is dit een klassieke RPG, veel meer van de ouwe school dan bijvoorbeeld The Witcher 3. Vandaar waarschijnlijk ook hun wat ouderwetse kijk op het genderprincipe ...



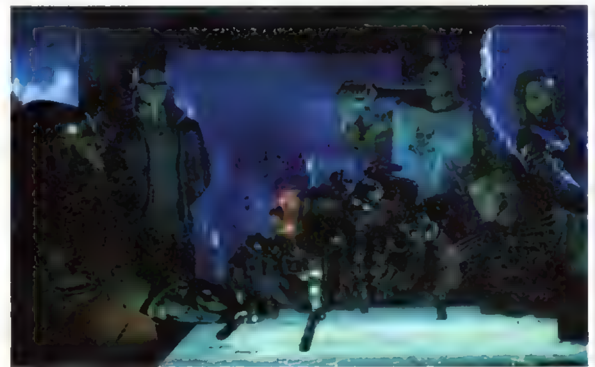




ALTERED CARBON

In games (en ook films) over kunstmatige intelligentie is een veelgehoorde boodschap dat de mens vervangbaar is. Want eigenlijk kunnen we een betere versie van onszelf maken: de android, een wezen dat in theorie de perfecte vorm van de mens kan zijn, een die moreel veel minder verwerpelijk is. In Altered Carbon gooien ze het over een andere boeg, want daarin is het menselijk lichaam een soort wegwerpartikel, iets dat de makers de vrijheid geeft verdomd bloederig en bijna horrorachtig te werk te gaan, rondgooiend met karkassen alsof het lugubere pepernoten zijn.
Cyberpunk gaat vergelijkbaar respectloos met lichamen om, waarbij ze ook nog eens vaak naakt zijn – iets dat het extra schokkend doet overkomen. Net als Altered Carbon wordt deze game een hartstikke R-rated toestand, en hoewel het smijten met ontklede cyborgs in eerste instantie overkomt als goedkope trucjes om gamers zowel te laten schrikken als kriebeltjes in de onderbuik te geven (geef het maar toe!), heeft het zeker ook een functie buiten het esthetische: Night City is een dystopie waarin een mensenleven ongeveer net zo veel waard is als een kwartje in het guldentijdperk. Over de waarde van iemand die geen implantaten heeft nog niet gesproken!





DREDD

Een van de meest in het oog springende vaardigheden van hoofdpersonage V in Cyberpunk 2077 is het bullet time-achtige Kolesnikov (Karesnikov?). Dat is in feite een drug die je inhaleert om shit in slow-mo te ervaren, iets wat naast fucking stijlvol vooral heel erg handig is. Want ja, zo wordt het tijdelijk een stuk makkelijker om vijandelijke kogels te ontwijken en ervoor te zorgen dat die van jou vleesch raken. De laatste keer dat de effecten van een slow-mo-drug zo cool werden gevisualiseerd, was in Dredd, een brute actiefilm uit 2012 waarin Karl Urban de lompe rechter, jury en beul uit het 2000 AD comic-universum speelt: Judge Dredd. Ook in deze film wordt er een dystopisch toekomstbeeld geschetst waarin genadeloze bendes de dienst uitmaken en er natuurlijk de nodige dope wordt genoten. Want ja, zo rol je in Volendam ... of elke andere troosteloze getto. Het zal me niets verbazen als CD Projekt RED met een schuin oog naar deze film heeft gekeken, want je ziet vergelijkbare kleureffecten op het moment dat er Kolesnikov geïnhaleerd wordt; lichten worden feller en er komt een soort geel filter over de wereld te liggen. En natuurlijk moet slow-mo vergezeld gaan met de zogenaamde power failure-geluidjes: *FOOOOEEEEEEEMMMMMMMM!!!!*

AKIRA

Natuurlijk, als je Night City in volle glorie aanschouwt, denk je waarschijnlijk aan het LA van Blade Runner of Praag in Deus Ex: Mankind Divided. Ik zie daar zeker overeenkomsten mee, maar waar die beide steden altijd in de duisternis van de nacht worden weergegeven, hebben we Night City tot nu toe – ironisch genoeg – voornamelijk in het daglicht gezien, iets dat een ontzettend kleurrijke en visueel overdadige beleving is. Het deed mij minder aan westerse media denken en meer aan anime, met name aan het fantastische, onovertroffen Akira uit 1988 – misschien wel de beste manga-verfilming ooit. Het Neo-Tokyo in deze film is ook een door neon overgoten kleurenbende, waarin net zo goed felrood als mintgroen wordt gebruikt, een botsing van kleuren die in veel stijlgidsen ten strengste verboden wordt. Ook heeft Akira een onmiskenbaar jaren 80-stijltje, en dat is niet geheel verrassend, want de film komt per slot van rekening uit dat decennium.
Maar het zijn niet alleen het kleurgebruik en de schreeuwerige stad die me aan Akira doen denken, ook de extravagante personages en bijvoorbeeld de stijl van de vehikels lijken op de briljante Japanse animatiefilm. Daarmee is Cyberpunk niet alleen een zeer ambitieuze RPG die Deux Ex-achtige first person-actie met GTA-stijl open-wereldvrijheid combineert, het is ook een zeer gewaagde mix van (scifi-) stijlen/invloeden die een niet te negeren aantrekkingskracht op me uitoefent ...

VERSLAG VAN HET FRONT

BATTLEFIELD V



Of het nu je ding is of niet, Battlefield V is een van de grote releases van het najaar. We hebben intussen al heel wat uurtjes op de teller staan ... met uiteindelijk maar een fractie van wat de full game belooft. Onze nieuwbakken veteraan Raf peurt daar alsnog zijn mening uit.

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

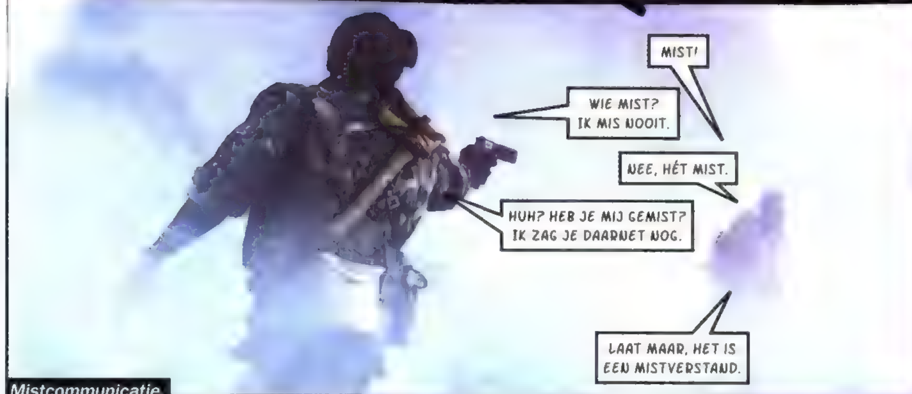
Rotterdam, ergens in 1940 ...

Op de brug hierboven staat een vijandelijke Britse tank Objective E te domineren. Zolang mijn vierkoppige squad in de parking eronder standhoudt, is die tank vooral een groot doelwit voor collega squads, die ondertussen weleens mogen aanrukken. De eerste cowboys die ons optrekje 'wel effe zullen clearen', kijken al naar een respawn-scherm. De beter gecoördineerde golf erna stoppen we ook, maar deze plek telt te veel ingangen. Er zit een medic in ons team, en dat is een meevaller. Het is er eentje die doet wat ie moet doen, en dat is priceless!

Dit is onhoudbaar, maar elke seconde, elke kill voelt aan als een overwinning. Dit is waarschijnlijk ook waarom Britten zoveel jaar later Amsterdam boven Rotterdam zullen verkiezen om over hun nek te gaan. Jezus, die medic is goed! Onze epische last stand duurt waarschijnlijk niet eens een minuut, en dan is het 'squad wiped'. Geen frustratie deze keer, we hebben iets bereikt. De game is het ermee eens, want kijk ons daar achteraf eens glimmen in dat 'best squad' scherm!

Moeder of psychobitch?

Er staat zo'n 60 uur op mijn Battlefield V-teller. Die werden allemaal gedraaid op twee maps, in al even weinig game-modes, en die zijn op hun beurt niet meer dan een slice van de pizza die de full game belooft. Conquest en een stuk Grand Operation in Narvik en Rotterdam hebben we nu wel in de vingers, maar wanneer ik dit pen, heeft nog niemand mogen proeven van zo'n volle Grand Operation, de Combined Arms 4-speler co-op, het duw- en trekwerk in Frontlines, de continue campagne Tides of War, de singleplayer War Stories of de battle royale van Firestorm. Vergelijk de ervaring met een onenightstand: je weet hoe ze er naakt uitziet, hoe lenig ze is en of je écht om haar grapjes kunt lachen. Maar op enkele hints naar eventuele issues na durf je nog niet met zekerheid te zeggen of ze de moeder van je kinderen wordt of die psychobitch waar je achteraf gezien te veel tijd aan spendeerde.



Mistcommunicatie.

Outdoor swagger

Toch valt er al heel wat uit af te leiden. Zo is Battlefield V niet de mooiste shooter ooit, maar het jaagt zo veel spektakel op je netvlies dat het nogal sobere interieurdesign niet al te storend contrasteert met de visuele swagger buitenshuis. Voor elke clunky animatie, zoals het bouwen van zo'n zandzakmuurtje, zijn er tien andere die wel filmische flair scoren, zoals de sneeuwophoping die van een dak ploft wanneer je met een antitankkanon 'aanklopt'. Of zoals het godzijdank ingekorte rechtop helpen van een squaddie. Of de inslag van een V2, en hoe een soldaat naast je een sprintje inzet ... Het swingt allemaal als een natuurlijke D-cup.

Naar goeie Battlefield-gewoonte is de audio ook strak, al valt de commentator die je in Conquest-mode vertelt welk objectief al dan niet onder jouw controle is, nogal vaak in herhaling.



Gun play

Elke nieuwe versie die ik sinds mijn allereerste hands-on speelde, voelde weer iets anders aan. De belangrijkste

tweaks zitten 'm volgens mij in het gesleutel aan de zogenaamde gun play, wat zich niet zonder tegenzin laat vertalen als 'wapengedrag'. Of liever nog: hoe dat wapengedrag aanvoelt. Wanneer je een geweer van heup naar schouder brengt, hoe het reageert bij volautomatisch vuur, hoe snel je doelwit neergaat – dat werk. Mechanismen die nauw luisteren en waarover iedereen een heel persoonlijke mening heeft. Zo raak ik maar niet gewend aan de zware machinegeweren en was het 'love at first kill' met het machinegeweer van de assault-klasse. Bizar, want in Battlefield 1 was dat precies omgekeerd. Ik verwacht/vrees overigens een nerf voor sommige van die assault-wapens. En net als in Battlefield 3 én 4 kan ik me ook hier gruwelijk druk maken om de precisie van machinepistolen. Of eerlijker: over de precisie die anderen daaruit peuren en mijn onvermogen daar iets beters dan wat spray & pray uit te schudden.



Kogels!

Een andere grote impact op de spelbeleving komt van de nadruk die de ontwikkelaar op squad play legt. Zoals een squad-genoot weer op de been helpen, al ben je geen medic. Het kunnen volgen van je teamgenoten voor een meer gerichte respawn. Maar vooral: dat je meer dan ooit voor health en munitie op een medic of support bent aangewezen. Je wordt immers in het slagveld gedropt met ruwweg drie kogelmagazijnen. Dat is te weinig. Punt. Wat je momenteel oppikt van gevallen vijanden, is te verwaarlozen én vereist dat je continu oprukt, al is dat niet altijd de beste tactiek. Geweldig dat solo-snipers nu niet langer ergens aan de rand kunnen liggen campen zonder regelmatig resupply trips te moeten maken. Maar zonder dergelijke support in de buurt ben je te snel door je kogels heen om echt druk te zetten op een goed verdedigde locatie. Niemand wil dat 'I Need Ammo' dé hit-sample van deze Battlefield V-soundtrack wordt.

Daar lig ik dan

Ten tijde van de eerste Battlefield 1942 zag je onofficiële T-shirts met de opdruk 'Driver Bob drives alone'. Een meme voordat er memes bestonden over Battlefield-spelers die een voertuig liever voor zichzelf alleen hadden. Dat asociale zie je nog steeds, en ik kan er nog net zo hard mijn shit bij verliezen. Maar tenzij je altijd met je vaste vriendengroepje online kunt, ontsnap je daar in geen enkele shooter met squadmechanics aan. Alleen is het hier soms extra irritant. Vooral wanneer je weer eens leegbloedend om een medic schreeuwt, terwijl er drie meter verderop eentje je keihard staat te negeren alsof hij je ooit uit de slaapkamer van zijn moeder zag sluipen.

In een goed geolied team draaien geeft dus een kick, en spelers mogen daar absoluut extra voor beloond worden. Alleen zou datzelfde systeem spelers die niet door zulke collegiale strijdmakkers worden omringd niet mogen afstraffen. Want zo voelt het nu te vaak wel.

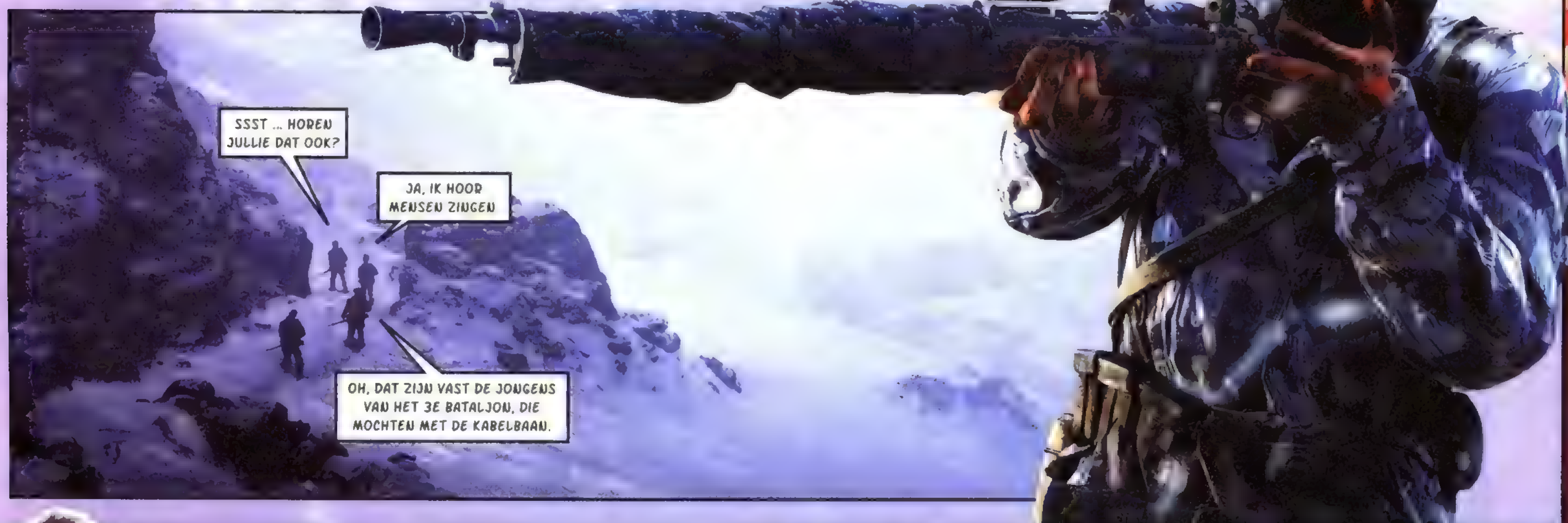
Antitank-caravan

Ik hoor spelers moeilijk doen over de spawn-locaties, maar ik heb daar geen moeite mee. Ik vreesde meer voor het netwerkgezeik waarmee Battlefields weleens uit de startblokken zou hinken, maar ook die ervaring heb ik niet. De tanks zouden overpowered zijn? Echt niet. Een tactisch tankteam kan heel wat schade aanrichten, maar zo hoort dat en er zijn meer antitank-opties dan ooit. Ook al is één daarvan de mogelijkheid om artillerie als

"Het swingt allemaal als een natuurlijke D-cup."

een caravan naar een betere plek te slepen en heb ik dat verdacht weinig zien gebeuren. Dat je niet langer zoals in de alpha de voltallige vijandelijke strijdmacht met een blik over het slagveld kon spotten, dat klopte niet. Dat dit spotten nu enkel gereserveerd is voor de recon-klasse en zou ook nog eens alleen met een speciale kijker, dat is dan weer een te drastische, ongeloofwaardige en onhandige reductie.

Ik heb nog heel wat van de game te ontdekken en er moeten nog heel wat issues worden aangepakt, maar als het om massale team vs. team-gameplay op uitgestrekte maps gaat, kun je maar moeilijk om Battlefield V heen. Heb je niets met deze reeks (zoals ik met de Star Wars: Battlefront-games) of ben jij er zo eentje die denkt dat EA eropuit is om jouw persoonlijke gameleven te verzieken, tja, dan ben ik de laatste om je van de vele alternatieven weg te willen lokken. ★



VERWACHTING *RAF:*
Matches van twintig minuten die er maar vijf lijken, intens filmisch spektakel en een verrassend sterke gun play maken dat ik waarschijnlijk weer vaak naar Battlefields virtuele oorlog zal afzakken. Tenzij de game met de schizofrene netwerkstabiliteit launcht als Battlefield 4 natuurlijk.

+ Intense en strakke gun play.
+ Hoge spektakelwaarde.
+ Veel voordeel uit squadplay.
- Munitie-armoede.

FIRST-PERSON SHOOTER
EA / DICE
1-64 SPELERS
29 NOVEMBER 2018



ALS JE HET OVER DE DUIVEL HEBT

DIABLO III ETERNAL COLLECTION

Jurjen is niet alleen fan van Nintendo, maar óók van Blizzard. Dus doet het 'm goed dat er voor het eerst in 15 jaar tijd weer eens een Blizzard-game naar een Nintendo-systeem komt. Al vond hij zijn eerste tien minuten in Diablo III op de Switch een tikkie ... saai.

SWITCH PREVIEW


Ik zei laatst op de redactie dat ik Diablo 50 jaar geleden al speelde. Maar ik vergiste me: dat was diabolo!

Op de Gamescom in Keulen speelde ik Diablo III. In handheldstijl, co-op met drie andere spelers op Switch-systemen die via draadloze communicatie met elkaar verbonden waren. Met mijn reeds tot level 70 opgefokte barbaar hakte en knalde ik me een weg door hordes demonen, terwijl mijn drie medespelers het beeld vulden met vuurballenregens, kleurrijke stralen en magische explosies. Het voelde net zo vloeiend en soepel aan als op de PS4 en Xbox One, zonder waarneembare dips in de beeldverversing van zestig beeldjes per seconde. Dus Diablo III op een handheld, eventueel met vier spelers tegelijk, werkt als een trein – en dat is indrukwekkend. Toch vond ik het na tien minuten knoppen rammen, demonen slachten en buit grijpen wel weer genoeg geweest.

weetje • weetje

Anders dan bijvoorbeeld de Switch-versie van Minecraft, die twee Joy-Con of een Pro-controller vereist, kun je de Switch-versie van Diablo III in zijn geheel met één Joy-Con spelen. Met de standaard toegevoegde twee Joy-Con-controllers kun je dus meteen al co-op spelen.

Verslavende cirkel

Diablo III is geen game die je moet beginnen met een door iemand anders al helemaal versterkt en uitgebouwd personage op level 70. Diablo is nu juist zo leuk omdat je gewoon met een zwak en kaal poppetje op level 1 begint, en dit poppetje al hakkend, moordend en buit verzamelend op eigen kracht steeds sterker maakt. De cirkel van hakken, overwinnen, buit pakken, je buit managen om je krijger te versterken, en dan op een iets hoger niveau weer verder te hakken, dat is waar Diablo om draait. En die op zich al verslavende cirkel wordt alleen maar verslavender door willekeurige elementen. Zo weet je nooit precies wat er voor mooie spulletjes uit het lichaam van een verslagen vijand tevoorschijn komen, en wat je om de volgende hoek van de willekeurig samengestelde kerker zal treffen. Weer een zwerm van de kleinere vijanden waar je jezelf routineus doorheen hakt? Een vijand die tóch nog een maatje te groot voor je is? Of een schatkist met een item waar je echt hélemaal gelukkig van wordt?

"Deze versie voelde net zo soepel als op de PS4 en Xbox One."


Sommigen vinden dit een dope outfit, maar kom op ... het is toch geen gezicht!



Ja, deze 'Lord of Lies' kennen wij maar al te goed.

Diabolisch

Tot nu toe was de enige manier om Diablo III buiten de deur te spelen op een laptop, maar daar gaat de Switch-versie dus verandering in brengen.

weetje • weetje

Zoals het hoort in een port van een wat oudere game naar de Switch, krijgt ook Diablo III wat extraatjes voor Nintendo-fans. Zo kun je je barbaar hullen in een Ganondorf-pantser, kun je een cucco-kip als huisdier nemen of het portret van je personage omhullen met een Triforce-lijst.

weetje • weetje

De port van Diablo III naar de Switch is tot stand gekomen met behulp van port-specialist Iron Galaxy, dat eerder al de uitstekende port van Skyrim naar de Switch heeft verzorgd.

En begrijp me niet verkeerd: dat ik mijn eerste tien minuten in Diablo III op de Switch een tikje saai vond, komt alleen maar doordat ik als het ware in de game van iemand anders terechtkwam. Ik wil niet meteen een supersterk level 70-personage hebben, nee: die wil ik verdíenen! En dat is ook precies wat ik ga doen als de game dit najaar verschijnt, inclusief de nooit door mij gespeelde expansions Reaper of Souls en Rise of the Necromancer. Mijn diabolisch verslaafde ziel is er klaar voor om me altijd en overal aan Diablo III te kunnen laven. Enneeh, o ja, Blizzard? Wat dachten jullie van Hearthstone op de Switch? ★

VERWACHTING JURJEN:

Diablo III mag dan zes jaar oud zijn, het hakkenderwijs buit sprokkelen werkt nog steeds zeer verslavend. En dat kan met de Switch-versie dus altijd, overal en nét zo soepel en verslavend als op de PS4 en Xbox One.

+ Diablo III blijft een heerlijke verslaving.
+ Werkt goed en soepel op de Switch.
+ Alle toegevoegde content zit erbij.
- Je betaalt wel weer de volle mep voor een oude game.

ACTION-RPG
BLIZZARD
1-4 SPELERS
2 NOVEMBER 2018


msi


intel
CORE i7
8th Gen


msi

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"VERGELIJK DE ERVARING MET EEN ONENIGHT-STAND: JE WEET HOE ZE ER NAAKT UITZIET, HOE LENIG ZE IS EN DAT JE ÉCHT OM HAAR GRAPJES KUNT LACHEN."



Onze nieuwste aanwinst Raf houdt er zo zijn eigen kijk op games op na. Dat belooft wat ...

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"JA, ZELFS IK BEN OOIT EEN KLEIN MANNETJE GEWEEST EN HAD EEN VADER EN EEN MOEDER."



Sterker nog, er was ooit een tijd dat Ed een volle bos krullen had!!!

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"GEEN LEUGEN, WEL EEN SMOES: M'N BUREAU WORDT VANAVOND PAS GELEVERD, DUS IK KAN DAN PAS LEKKER UITGEBREID GAAN TIKKEN THUIS."



Het divagedrag van onze kleinste diva begint de spuigaten uit te lopen.

"..."



Kennelijk was zelfs een smoes Simon te veel moeite deze maand. Het bleef ondanks de nodige mailtjes oorverdovend stil van zijn kant. Bleek dat ie op vakantie was ...

"*VEEGT ZWEET VAN VOORHOOFD*"

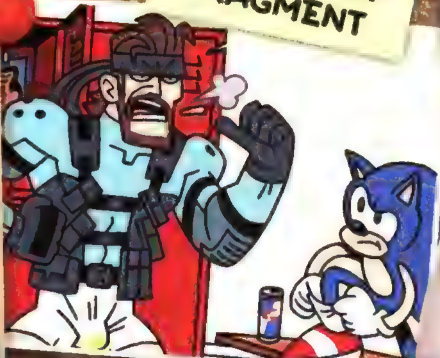


Aldus Wouter in zijn mail met daarin de tekst voor Assassin's Creed Odyssey. Afgesproken hoeveelheid woorden: 1200. Aangeleverde hoeveelheid woorden: 56. Hij heeft het er maar druk mee.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

NBA Live 19

NBA 2K19

NHL 19

Brawlout

Super Animal Royale

Dakar 2018

Super Street

MAAK JE BORST MAAR NAT!

WATER IN GAMES

Water is de bron van al het leven op aarde, en misschien zelfs daarbuiten. In games speelt water ook een aanzienlijke rol, en dat op steeds fraaiere manieren. Genoeg redenen dus om eens te kijken naar de rol die water in de loop der gamegeschiedenis heeft gespeeld, vond Jurjen. Hij belooft dat het geen gortdroog verhaal wordt.



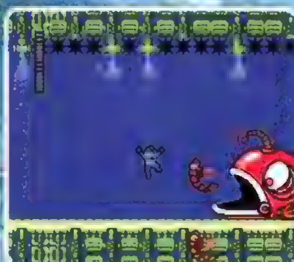
VAN RIVER RAID TOT SKULL & BONES



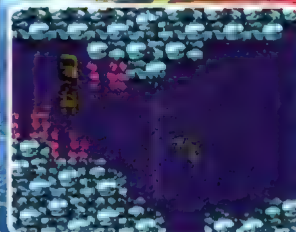
River Raid (1982)
Een van de eerste games met een duidelijk herkenbare waterpartij; in dit geval een rivier. Met een vliegtuigje volg je een eindeloze rivier om de boten die erin liggen kapot te schieten. Het water had nog niet echt effect op de gameplay, maar hé, het was een begin.



Super Mario Bros. (1985)
Het is moeilijk een PU Retro te schrijven zonder een kadertje aan Super Mario Bros. te besteden, en ook deze keer kan ik er niet omheen. Want dit moet toch echt wel de allereerste game zijn waarin je kan zwemmen. Je weet wel, level 2-2, met die vissen, stukken koraal en kwallen. En alvast excuses, want Mario komt nog twee keer terug in dit rijtje.



Mega Man 2 (1988)
Wanneer je halverwege het level van Bubble Man opeens kopje onder gaat, schrik je misschien even. Maar waar waterlevels in andere platformers je poppetje in een lastig bestuurbare dweil veranderen, kun je met Mega Man gewoon blijven lopen, schieten en springen. Je kunt onder water zelfs hoger springen dan normaal. Echt mega, man!

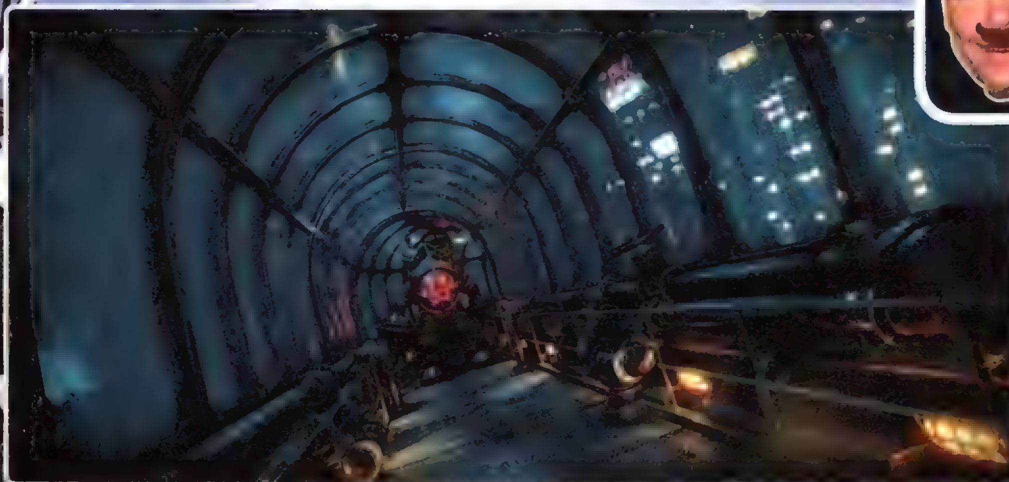


Teenage Mutant Ninja Turtles (1989)
Het meest verschrikkelijke waterlevel ooit tref je in dit Turtles-spel. Onder water zwemmend met de Turtles krijg je namelijk 2,17 minuten de tijd om een aantal bommen uit te schakelen. Tel daarbij op allerlei tijdrovende kuthindernissen en zenuwachtige kutmuziek, en de kans op een gebroken controller is niet gering.



Ecco the Dolphin (1992)
Terwijl je anno 1992 in alle platformgames over platforms moest rennen, kon je er in Ecco lekker vlot langs en tussendoor zwemmen, met heel nieuwe gameplay als gevolg. De mogelijkheid om met de sonar van je dolfijn vijanden te killen was ook wel geinig, zij het niet echt realistisch.





Water. Op aarde hebben we er genoeg van. Tegenwoordig speuren astronomen ook naar (sporen van) water op andere planeten, ook wel buitenaardse planeten genoemd. Dat water zou namelijk kunnen wijzen op buitenaards leven. Zonder water geen leven, is de redenering. En dat geldt in elk geval voor alles, maar dan ook alles wat op aarde leeft. Dus zelfs voor de cactussen en koalaberen.

EERSTE WATERPIXELS

Persoonlijk drink ik liever bier, maar ook water heeft z'n charme. Mijn favoriete water is dat in kabbelende beekjes (rustgevend) en woeste rivieren (fascinerend). De zee is ook leuk, zeker als het stormt, met van die indrukwekkend hoge golven. Mijn minst favoriete water is het water dat uit de hemel valt als ik nog een lang stuk langs weilanden moet fietsen. Maar laat ik het niet te veel over weersomstandigheden hebben, want daar schreef ik eerder al eens een PURetro over. Deze keer moet het toch echt over water gaan, in al zijn facetten en alle rollen die deze levensvruchtbare vloeistof in videogames heeft gespeeld.

De eerste waterpixels druppelen begin jaren tachtig in beeld, bijvoorbeeld in de game Seaquest uit 1983, waarin je met een duikboot op haaien en andere duikboten schiet. Dit alles in een groot blauw vlak met aan de bovenkant wat verspringende lijnen. Iedereen begrijpt: dat blauwe vlak, dat is de zee. Toch heel wat anders dan hoe waterpartijen tegenwoordig, zo'n 35 jaar aan gamehistorie verder, worden weergegeven in games als Sea of Thieves, God of War en Forza Horizon 4. Wie de evolutie van het fenomeen videogames wil zien, moet naar het water kijken.

Maar natuurlijk is water niet alleen om naar te kijken.



weetje • weetje

Maar ... waarom worden hier geen onderwatergames als Abzu, Endless Ocean en Song of the Deep aangehaald? Nou, dat komt doordat ik die vorige maand al had aangehaald in mijn Top 5 watergames ter begeleiding van mijn First Look over Maneater. En het leek me flauw om er hier nog eens een waterig aftreksel van te tikken.

DRAMA'S

Water heeft in de loop der jaren vele verschillende rollen in games gespeeld. Dat er dingen op blijven drijven, wordt vaak gebruikt in avontuurlijke games, waarin je





Super Mario 64 (1996)

Iedereen die Mario's eerste 3D-avontuur speelde, herinnert zich het zwemmen in Jolly Roger Bay, met dat gezonken scheepswrak, waar het 3D-zwemmen heerlijk ontspannen werkte, mede dankzij de serene achtergrondmuziek. En dan was er ook nog dat level waarin je het water moest laten stijgen en zakken om platforms te verplaatsen!



Wave Race 64 (1996)

Tegenwoordig zijn we wel wat meer gewend, maar in 1996 was de manier waarop het water in Wave Race 64 golfde en klotste fenomenaal, en ook van directe invloed op de gameplay. En het voelt nog steeds heerlijk om in die game met je jetski over de golfen te stuiteren en die golfen in je voordeel te gebruiken. Kom maar op met die reboot op de Switch!



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

Ook in Links eerste 3D-avontuur speelt water een belangrijke rol. Met name in het Lake Hylia-district, waar je bijvoorbeeld je hengel kunt uitwerpen om even lekker ontspannen te vissen. Minder ontspannen is de watertempel in het meer, waar je het waterniveau moet laten zakken en stijgen tot je niet meer weet wat boven en onder is.



Super Mario Sunshine (2002)

Ja sorry hoor, ik moet nog even een Mario-game noemen. Want water speelt wel een heel bijzondere rol in Sunshine. Mario kan in die game namelijk vliegen dankzij het water dat uit die jetpack op zijn rug spuit, en hij kan ook water spuiten om vijanden te verslaan en verfklodders van zijn pad te verwijderen. Met zulk uniek watergebruik heeft Mario gewoon wéér een plaatsje in dit rijtje verdiend.



The Legend of Zelda: The Wind Waker (2002)

Water, water, overal water. De avontuurlijke tijden van de grote zeeverkenners keerden terug in The Wind Waker, waarin het groene Hyrule was veranderd in een eindeloos blauw oppervlak met hier en daar een eilandje dat een schatkist, dorpje of zelfs een complete Zelda-dungeon inclusief eindbaasgevecht kon bevatten. En dan weer terug naar het water.

TOP 3 BESTE WATERLEVELS OOIT!

3 DONKEY KONG COUNTRY: CORAL CAPERS

Met de fraaie watereffecten en zweverige muziek voelt het zwemmen in dit eerste onderwaterlevel van DKC meteen al heerlijk aan. En het wordt alleen nog maar beter als je dit op de rug van de zwaardvis Enguarde doet.



2 SHADOW OF THE COLOSSUS: DE ZEVENDE COLOSSUS

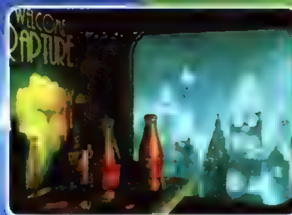
Net als je denkt dat je het slachten van de reuzenmonsters wel een beetje onder de knie hebt, blijkt de volgende colossus onder water te zwemmen. Hou je goed vast als hij je mee de diepte in sleurt!



1 SUPER MARIO ODYSSEY: STRANDRIJK

Mario heeft in heel wat fraaie waterlevels gezwommen, maar de mooiste is toch wel Strandrijk, waar je als een vis door het water zwemt, in 2D onder water loopt of met een soort kwal waterstralen uit je reet spuit om te vliegen, lava te blussen en een eindbaas te killen. Water = fun!

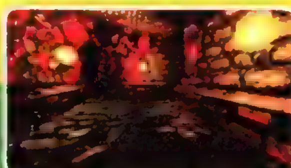




BioShock (2007)
Behalve Friesland is elke utopische samenleving gedoemd te mislukken, dus ook Rapture, de geïsoleerde stad diep onder de golven die je in BioShock kan betreden. De barsten in de wanden, het water dat erdoor sijpelt: perfecte manieren om het onafwendbare einde van een utopie te verbeelden.



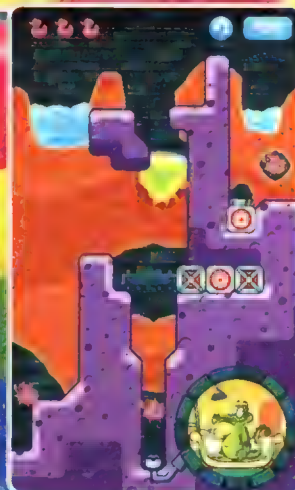
World of Warcraft: Cataclysm (2009)
Cataclysm verrijkte de wereld van Warcraft met een enorm onderwatergebied dat avonturiers zwemmend mochten onderzoeken. Ondanks de verplichting af en toe adem te halen, werkte dat best ontspannend, en de extra bewegingsvrijheid gaf het avontuur echt een nieuwe twist. Het beste wat Cataclysm bood was uiteraard de mogelijkheid om een zeepaard te berijden.



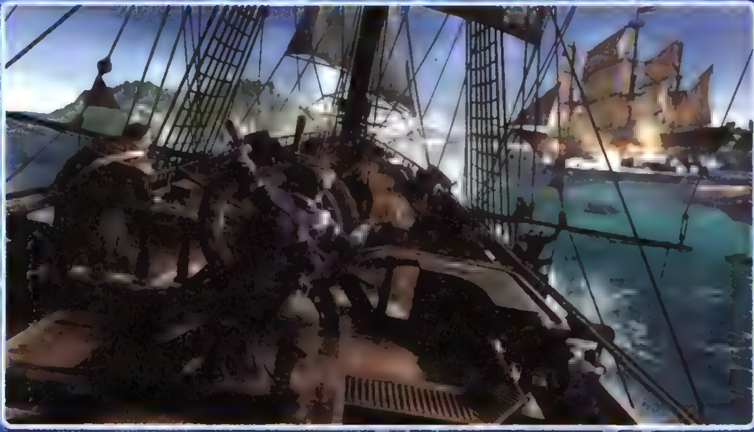
Amnesia: The Dark Descent (2010)
Niks is enger dan monsters die je niet kunt zien, en misschien is het onzichtbare watermonster in Amnesia nog wel het engst van alle monsters die je niet kunt zien ooit. Het is mogelijk om door het kniehoge water heel stilletjes voorbij hem te sluipen, maar maak de kleinste rimpeling en ... het onzichtbare watermonster zal je krijgen!



Uncharted 3: Drake's Deception (2011)
Er zitten zó veel shoot-outs in de Uncharted-serie dat de makers ervan de gekste dingen verzonnen om die schietpartijen fris en spannend te houden. Daar zijn ze zeker in geslaagd in Uncharted 3, waar een shootout plaatsvindt aan boord van een zinkend schip, met binnenstromend water dat Drake letterlijk tot aan de lippen komt te staan – totdat het schip kapseist en hij helemaal kopje onder gaat.



Where's My Water (2011)
Een van de beste Disneygames ooit (serieus!) laat je met je vinger op het touchscreen van je mobieltje grond verwijderen om te zorgen dat het water van boven in beeld naar de badkuip van Swampy stroomt. Dat pielen met waterfysica bleek een succes: de gratis versie werd in de eerste maand al ruim een miljoen keer geïnstalleerd.





bijvoorbeeld waterniveaus moet wijzigen om houten platforms bij elkaar te krijgen. Maar het meest wordt water in games gebruikt als massa om doorheen te varen of te zwemmen. In 2D-platformgames kun je erop wachten: na een paar levels op het droge volgt een level dat je zwemmend onder water moet voltooien. Heb je dus niks meer aan je opgebouwde ren-en-spring-skills. In plaats daarvan moet je een traag zwevend, langzaam zakkend personage met kleine hupsjes langs kwallen en andere hindernissen loodsen. Drama! Dat is wat water kan aanrichten.

Anderzijds kan het váren door water juist weer bijzonder plezierig aanvoelen. En dan denk ik met name aan het varen met de speedboten in diverse GTA's, met de piratenschepen in diverse Assassin's Creeds en – boven alles – het scheuren met jetski's in de twee Wave Race-games. Er schijnt een derde te komen, voor de Switch. Nieuws om nat van te worden.

VERDRINKEN

Uiteraard staat water niet alleen bekend als weerbarstige massa om door- of overheen te bewegen. Het is ook algemeen bekend dat je deze vloeistof kunt drinken om je dorst te lessen (en in leven te blijven), wat je niet alleen in de werkelijkheid, maar ook in games als Conan Exiles en ARK Survival Evolved moet doen.

Maar pas op, want als je te veel water binnenkrijgt, kun je er ook in vérdrinken, en dat gegeven zien we wel vaker in games terug. Soms sterft je personage al wanneer het water áánraakt, zoals in Donkey Kong Junior (want apen kunnen niet zwemmen – tenminste, dat kunnen ze pas in Donkey Kong Country) en Red Dead Redemption (want cowboys kunnen niet zwemmen – tenminste, nog niet in de eerste RDR). In andere games heb je een beperkte hoeveelheid zuurstof die je in de gaten moet houden en eventueel moet aanvullen om te voorkomen dat je verdrinkt. En dan zijn er weer andere games waarin je oprukkend water moet voorblijven om te overleven, zoals in Ratchet and Clank, Uncharted 3 en Disaster: Day of Crisis. Water niet als schenker, maar vijand van het leven ... het blijft een bijzonder goedje. ✖



DRINK GEEN WATER!

Dat bedrijven games maken om hun producten te promoten, is niks nieuws. Maar dat een game de speler aanraadt om water te vermijden, dat ging een Californische rechtbank wat te ver. In de game Bolt van sportdrankfabrikant Gatorade moet de speler flesjes Gatorade pakken om sneller te rennen, terwijl druppels water hem juist vertragen. Waarschijnlijk is het bedrijf te ver gegaan met de aansporing 'hou je prestatievermogen hoog door water vermijden' op het startscherm. Gatorade moest de game uit de App Store verwijderen en een boete van 300.000 dollar betalen, waarvan een deel wordt besteed aan educatie aan kids over het belang van het drinken van water.

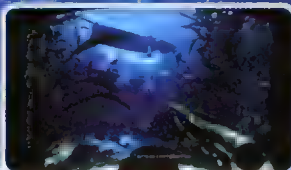




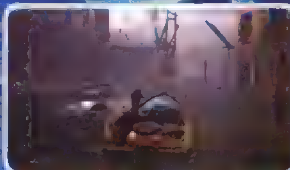
Assassin's Creed 3 (2012)
De derde Assassin's Creed was de eerste waarin je met je schip tegen andere schepen op zee kon strijden, en dat werkte meteen geweldig, mede door de overtuigend ogende en bewegende golven waarop je schip heen en weer deinde. De water-tech van AC3 werd in verbeterde vorm opnieuw gebruikt in Black Flag en Origins, en zal in het komende Skulls & Bones nóg overtuigender moeten werken.



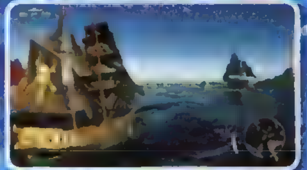
Far Cry 3 (2012)
Anders dan in andere openwereldgames is een stap in het water van Far Cry 3 een avontuur op zich. Er bestaan namelijk nogal wat levensgevaarlijke en bloeddorstige dieren die onder de waterspiegel leven, zo maakt de game ons duidelijk. Voordat je het weet, hangt er een haai of krokodil aan je been.



Call of Duty: Ghosts (2013)
Je kunt zeggen wat je wil over de Call of Duty-games, maar het is knap hoe gevarieerd ze de schietactie weten te maken in de singleplayer-missies. Neem de missie Into The Deep, die je onder water dropt, alwaar je onder meer te maken krijgt met gevaarlijke stromingen en bloeddorstige haaien. Een goed voorbeeld van hoe water een verfrissende wending aan stoffige gameplay kan geven.



The Sinking City (2018)
De stad Oakmont, Massachusetts wordt overspoeld. Niet alleen door water, maar ook door paranormale verschijnselen. Qua gameplay betekent dit dat je bijvoorbeeld met een bootje moet varen of op een andere manier waterhindernissen moet passeren. Maar tegelijkertijd staat het oprukkende water ook symbool voor de waanzin die de hoofdpersoon dreigt te overspoelen.



Skull & Bones (2019)
Voortbordurend op de water-tech uit Assassin's Creed 3 werkt Ubisoft Singapore momenteel aan een nieuwe piratenfranchise waarin we waarschijnlijk de mooiste, meest realistisch ogende en bewegende waterpartijen ooit gaan zien. Ze hebben zelfs mensen in dienst die al jaren niets anders doen dan 'water maken', dus maak je borst maar nat!

ODE AAN LARA

AL RUIM 20 JAAR AAN DE TOP

Het is best bizar dat Lara Croft, de ultieme natte droom van vele (mannelijke?) gamers, al 22 jaar(!) aan de top staat. Met Shadow of the Tomb Raider zijn we beland bij het laatste deel uit de huidige trilogie, en Florian blikt in deze hommage terug op Lara's belangrijkste consolegames.

Tomb Raider is zo'n beetje de enige serie die sinds 1996 met flinke regelmaat vette releases heeft gehad en in feite is mee-geëvolueerd met de game-industrie. Lara Croft staat al ruim twintig jaar aan de top, al waren niet alle games even fantastisch. Ik neem je graag even mee op een trip door het herinneringsstraatje.

1996: TOMB RAIDER

Het begon allemaal in 1996 op de eerste PlayStation. Deze game wordt nog steeds gezien als een van de meest invloedrijke ooit en heeft de lat voor 3D-action-adventures hoog gelegd. En ja, van de Tomb Raider-splash merken we vandaag de dag nog steeds de rimpelingen in het water (of zoiets). Zonder Tomb Raider in 1996 hadden we bijvoorbeeld nooit de Uncharted-games gehad. De game werd ontwikkeld door Core Design.



1997: TOMB RAIDER 2

Na het succes van het eerste deel kon Tomb Raider 2 niet uitblijven: deze game zag in 1997 het licht. Er zaten nieuwe wapens, moves en voertuigen in en doordat Core Design de engine inmiddels onder de knie had, was Tomb Raider 2 een stuk mooier dan het eerste deel. Tomb Raider 2 groeide uit tot een van de bestverkochte games voor de PlayStation en de op één na bestverkochte Tomb Raider-game ooit.



1998: TOMB RAIDER 3

In Tomb Raider 3 bezochten we met Lara voor het eerst verschillende locaties en kregen we een eerste kennismaking met de jungle voor onze kiezen – weer eens iets anders dan die grotten uit de eerste twee delen. De game lijkt wat opzet betreft het meest op het eerste deel, met de focus op puzzelen in plaats van schieten. Verder was Tomb Raider 3 vooral meer van hetzelfde; de game werd dan ook iets minder enthousiast ontvangen.





1999: TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

The Last Revelation bracht gelukkig weer flink wat vernieuwing. Lara kon aan touwen zwaaien om grote jumps te maken, palen beklimmen en zelfs het hoekje om als ze aan een richel hing. Klinkt nu allemaal vanzelfsprekend, maar in 1999 was dat revolutionair!

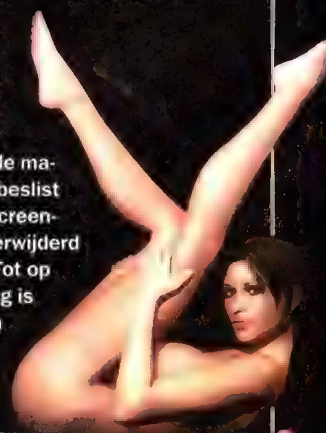


2000 TOMB RAIDER - CHRONICLES

Chronicles was de laatste Tomb Raider voor de PSX en wordt gezien als een van de minst boeiende. Het is ook meteen de slechtst verkochte Tomb Raider voor de console ooit. Eigenlijk was alleen de toevoeging van wat stealth-elementen nieuw, de rest was een herhalingsoefening.

NUDE RAIDER

In 1998 ontstond er een relletje rond Tomb Raider omdat er een 'nude patch' voor de game verscheen. Op de pc kon je Lara in haar blote kont laten rondrennen, maar Core Design was daar niet van gecharmeerd. In 1999 werd na een rechtszaak tegen de makers van de patch beslist dat alle patches, screenshots en video's verwijderd moesten worden. Tot op de dag van vandaag is Eidos eigenaar van de url nuderaider.com.

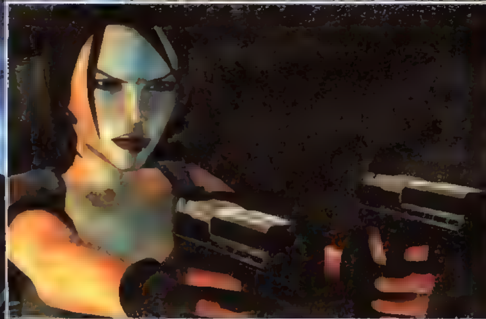




2003: TOMB RAIDER - ANGEL OF DARKNESS

Dit was de eerste Tomb Raider voor de PS2 en de game zag er dan ook meteen een stuk fraaier uit. De nieuwe hardware en engine zorgden echter voor flink wat bugs, die destijds nog niet konden worden opgelost met patches. Angel of Darkness had het begin van een nieuwe trilogie moeten worden, maar die plannen werden geschrapt en ontwikkelaar Core Design nam afscheid van Lara Croft.





2006: TOMB RAIDER - LEGEND

Crystal Dynamics nam het stokje over en zorgde voor de eerste echte reboot van de serie. De ontwikkelaar hield er een geheel eigen interpretatie op na en de game werd een dikke hit. Dit had de serie ook wel nodig na de twee matige voorgangers. Het was bovendien de eerste Tomb Raider die niet alleen op de PS2 maar ook voor de Xbox en Xbox 360 werd uitgebracht. Met Legend stond Tomb Raider weer helemaal op de kaart!

2007: TOMB RAIDER - ANNIVERSARY

Na het succes van Legend vond Crystal Dynamics het een logische stap om een remake te maken van het origineel, genaamd Tomb Raider - Anniversary. De game werd volledig opnieuw opgebouwd en zelfs de muziek werd opnieuw opgenomen. Het was een goeie remake, maar hij werd gek genoeg niet goed verkocht.





weetje • weetje

The Last Revelation is de enige Tomb Raider waarin Lara Croft in het verhaal doodgaat! Hoewel ... je hebt het einde van Shadow of the Tomb Raider nog niet gezien!



2008: TOMB RAIDER - UNDERWORLD

Underworld was de eerste Tomb Raider voor de PS3. Dankzij de extra power van deze console was Underworld de eerste Tomb Raider die wat minder lineair was, met een aantal grote open gebieden waarin verschillende routes mogelijk waren. Lara zelf kreeg daarnaast eindelijk een beetje persoonlijkheid, die in de games na Underworld naar een nieuw niveau zou worden getild.

2013: TOMB RAIDER

Naast enkele spin-offs werd het even stil rond Lara Croft, maar in 2013 begonnen we met een nieuwe reboot van de serie. Crystal Dynamics stelde zichzelf opnieuw de vraag hoe de originele Tomb Raider er zou uitzien op de PS3 en Xbox 360, en het resultaat was fantastisch. Voor het eerst zagen we een menselijke Lara, die worstelde met haar gevoelens. Deze game toonde als geen ander aan dat Lara Croft tijdloos is en meegaat met de tijd. Het is de bestverkochte Tomb Raider aller tijden.



2015: RISE OF THE TOMB RAIDER

Rise of the Tomb Raider was weliswaar de eerste Tomb Raider voor de PS4 maar gedurende een jaar alleen voor de Xbox One verkrijgbaar! Het is de eerste Tomb Raider waarbij Crystal Dynamics hulp kreeg van een andere developer, namelijk Eidos Montreal. Rise of the Tomb Raider is de beste Tomb Raider uit de trilogie.





2018: SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Met Shadow of the Tomb Raider is de trilogie compleet! Eidos Montreal heeft deze Tomb Raider grotendeels zelfstandig ontwikkeld, en dat heeft zo zijn voor- en nadelen, zoals je in onze review in dit nummer kunt checken. ✖

NÓG MEER?!

Nog véél meer! Buiten het feit dat alle Tomb Raiders kapot zijn geport naar alle mogelijke systemen, is er ook een shitload aan spin-offs gemaakt door verschillende developers.

- Tomb Raider en Tomb Raider: Curse of the Sword voor de Game Boy Color
- Tomb Raider: The Prophecy voor de Game Boy Advance
- Tomb Raider: The Osiris Codex, Tomb Raider: Quest for Cinnabar, Tomb Raider: Elixir of Life en Tomb Raider: Puzzle Paradox voor Java
- Lara Croft and the Guardian of Light voor de PS3 en Xbox 360, en Lara Croft and the Temple of Osiris voor de PS4 en Xbox One
- Lara Croft: Go, Lara Croft: Reflections en Lara Croft: Relic Run voor Android en iOS

WHAT'S NEXT?

Shadow of the Tomb Raider mag dan het sluitstuk van deze trilogie zijn; ik ga er echter blind van uit dat er in de toekomst nog veel meer games met Lara Croft in de hoofdrol verschijnen. Stiekem hoop ik zelfs dat Crystal Dynamics op de achtergrond al werkt aan een gloednieuwe Tomb Raider voor de next-gen consoles. Dat zou meteen de reden kunnen zijn waarom voornamelijk Eidos Montreal Shadow of the Tomb Raider heeft ontwikkeld.

VAN FRUSTRATIE NAAR ZENSATIE

JJ LEERT ZIJN AGRESSIE KANALISEREN

Gaming is emotie. Voor iedereen, anders ben je een enorme sufkut. De een gaat echter beter om met die emotie dan de ander. Terwijl de meeste PU-redacteuren vrij onverschillig blijven bij tegenslag, draait JJ helemaal door. En daar was de man een beetje klaar mee ... (En z'n directe omgeving ook!)

Ik kan heel slecht tegen m'n verlies en tegenslag tijdens het gamen. Bij een Jantje in FIFA verdwijnen mijn verstandelijke vermogens en word ik lomp agressief. Nooit naar mensen toe, overigens. Wel moeten spullen het regelmatig ontgelden, met als gevolg dat ik in de ruim twintig jaar dat ik games speel tientallen controllers, twee laptops, een paar brillen en menig stoel en tafel heb gesloopt. Niet iets waar ik trots op ben, maar ik kan de frustratie gewoon niet de baas.

JEKYLL & HYDE

Het is Jekyll & Hyde. In mijn normale leven kan ik vrijwel alles hebben, stress voel ik zelden en boos word ik vrijwel nooit. Ik vang bij wijze van spreken muggen nog met een glas, zodat ik ze buiten kan zetten.

Maar verlies ik een spelletje, en dan vooral een potje multiplayer, dan giert de adrenaline door mijn lijf en borrelt de woede op. Mijn ratio ('kom op, het is maar een spelletje') kan gewoon niet op tegen het besef dat ik verslagen word door mens of computer. Het is dan alsof iemand iets van me heeft afgepakt, me heeft vernederd. Ik neem het zeer persoonlijk en die frustratie moet eruit. En dus schreeuw ik hard en ga ik met dingen gooien.

Deze ellende gaat zelfs zover dat ik na een nederlaag nooit stop met gamen, want dan ettert die onvrede door. Ik moet eerst weer een potje winnen of een (eind)baas verslaan om me oké te voelen. Daarom hebben mijn vriendin en ik ook de huisregel dat ik vlak voordat we bijvoorbeeld uitgaan nooit games speel.

VERKRAMPT

Een halfjaar geleden was ik helemaal klaar met mijn gedrag. Ik had steeds meer moeite met de impact die het 'falen' in games op me had. Ik mocht van mezelf zo erg niet verliezen dat elke speelsessie een totaal verkrampte aangelegenheid werd, met lichamelijk malheur tot gevolg. Mijn schouders en centrale rugspier zaten bijvoorbeeld constant vast.

Dus ging ik hulp zoeken. Een behoorlijke stap voor mij, want ik ben allergisch voor



FRUST TOP 3

3. **Open-wereldgames** zoals GTA, Skyrim, The Witcher of Far Cry, waarin ik vastloop omdat ik niet meer weet wat ik moet doen.
2. **Dark Souls/Bloodborne.** Mijn vriendin gaat in een andere kamer zitten als ik dit speel, en dat zegt genoeg.
1. **FIFA:** speel ik het meest en daarmee zijn dus de meeste dingen kapot gegaan. Ik haat verliezen en in de hoogste divisie gebeurt dat nogal eens.




Zeg hard NEE, dan krijg je er twee!


Een kussen voor als JJ de controle over de controllers verliest.

"Mijn enige gedachte: hoe snel kan ik hier weg zodat ik thuis van pure ellende een controller kapot kan smijten?"

zweverig therapiesessies. Maar steeds maar weer controllers kapot jekkeren, daar moest een eind aan komen, zo veel was duidelijk.
De vraag was echter waar ik dan mijn heil moest zoeken. Het is niet alsof er speciale instanties bestaan die therapieën aanbieden voor notoire controller-slopers. Traditionele anger managementcursussen zijn er genoeg, maar om nu tussen gasten te gaan zitten die af en toe hun vrouw afrossen of na een paar biertjes de buurt kort en klein slaan, dat ging me ook wat ver. Kom ik met mijn controllertje. Uiteindelijk kwam ik uit bij een cursus mindfullness. Meer zen worden, dat leek me wel wat.

CONCRETE TOOLS

Behoorlijk zenuwachtig stapte ik over de drempel van de therapieruimte in Haarlem. Je zou het misschien niet zeggen voor iemand die wekelijks met zijn kop op tv en website komt, maar ik ben niet zo goed in chit-chatten met een vreemde. Helemaal niet als het een jongedame is. Toen ik daarna ook nog eens puf- en zuchtoefeningen met haar moest doen om mijn lichaam te leren kennen, zakte ik helemaal door de grond. De enige gedachte die door mijn hoofd ging, was 'hoe snel kan ik hier weg zodat ik thuis van pure ellende een controller kapot kan smijten?'.
De eerste sessie was dus geen succes. Ik besloot bij de tweede sessie dan ook direct eerlijk te zijn en aan te geven dat als het zo zweverig bleef, ik zou afhaken. Ik wilde concrete tools om die agressie nu eens de baas te zijn. Anders werd ik pissig ;-)
Omdat de therapeute zag dat ik het meende, stelde ze een andere aanpak voor. Meer cognitief en down to earth. Ze ging me gewoon uitleggen wat er in mijn hoofd gebeurt als ik verlies of faal, en wat ik daar tegen kon doen. Eureka!

EEN GEDACHTE IS NIKS

Allereerst vertelde ze me dat ik niks aan het ontstaan van deze gedachten en gevoelens kon doen. Die kwamen nu eenmaal op in mijn hoofd. Je verliest en *poef*, je denkt dat je niks meer waard bent. Dat hebben sommige mensen. Maar, en dat is heel belangrijk, je bent dus niet je gedachte. Een gedachte is niks. Het is een stukje info dat stofjes in je hersenpan plaatsen. En het leuke van een gedachte is dat je 'm gewoon kunt negeren of blokkeren. Allereerst door na te gaan of zo'n gedachte waar is. Ben ik echt niks meer waard als ik verlies? Betekent mijn leven niets meer als ik te veel nederlagen in FIFA lijdt? Lacht een winnende opponent mij echt dagenlang uit? En hoelang blijft dat kutgevoel hangen na een verlieswedstrijd?
Als ik daar dan over nadacht, was het antwoord respectievelijk 'nee', 'nee', 'nee' en 'een paar minuten'. En met dat bizar simpele gedachtentrucje gingen we aan de slag.

AFVOEREN

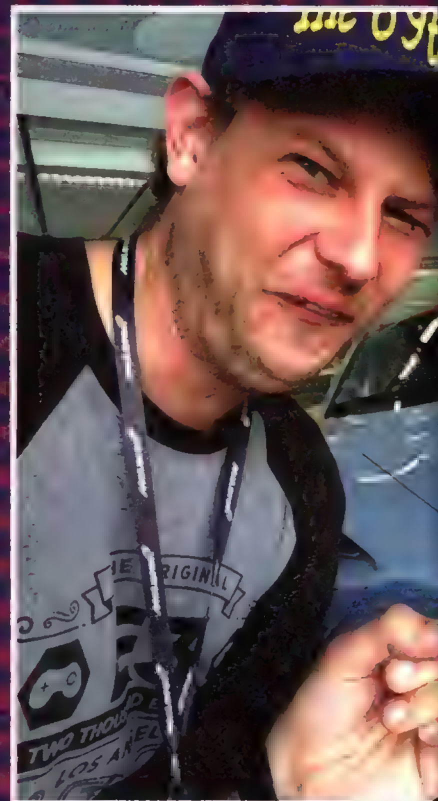
Ik kreeg de opdracht om thuis, zodra ik tijdens het gamen een fuck-up maakte (en dat gebeurt helaas nog weleens) en er een negatieve gedachte bij me opkwam, die gedachte meteen op een lopende band in mijn hoofd te zetten, hem af te voeren en daar de eerder aangeleerde antwoorden voor in de plaats te zetten. Te kleuterig voor woorden, zou je denken, maar het werkte elke week beter en beter. Elke keer als ik kwaad werd, plaatste ik die gedachte op de lopende band en prentte ik me in dat het kutgevoel binnen een minuut of twee weer weg was.
Het hielp mijn gamingskills ook enorm. In no-time zat ik season 1 bij FIFA, speelde ik Bloodborne nog een keer uit en liet ik me in diverse shooters niet meer gek maken.

KUSSEN

Ik ga hier nu niet beweren dat verliezen mijn hobby is geworden. Ik haat het nog steeds. Maar ik kan de agressie beter kanaliseren. Ik laat de gedachte gewoon verdwijnen. Bovendien heb ik, voor de noodgevallen, een kussen naast me liggen om daar de controller op te smijten als ik me echt niet kan inhouden. Stuitert minder lekker, maar scheelt wel een hoop geld! ✖


weetje - weetje
Ik heb proefondervindelijk ondervonden dat PS3- en PS4-controllers sneller kapot te gooien zijn dan Xbox 360- en One-controllers.

THE BEST OF BOTH WORLDS FORZA HORIZON 4



Onze benzinesnuiver Florian hing op het hoofdkwartier van McLaren in de UK weer eens vol met zijn snikkel in de champagne. Onder het genot van hapjes en drankjes kreeg hij een zeer exclusieve rondleiding, en o ja: er was ook nog iets met Forza Horizon 4.

Het was een groot voorrecht om bij het hoofdkwartier van McLaren naar binnen te mogen. Ik heb gewandeld waar legendarische coureurs hebben gelopen, en als buitenstaander heb je daar eigenlijk niets te zoeken, tenzij je fully loaded bent en uitgenodigd wordt om je gloednieuwe McLaren op te halen. Dat laatste zal mij waarschijnlijk nooit gebeuren, maar ik kan nu wel zeggen dat ik er ben geweest!

MCLAREN SENNA

Tijdens de rondleiding kregen we een geschiedenisles over de vele aanwezige auto's die de afgelopen tientallen jaren racetracks over de hele wereld hebben gedomineerd. Variërend van klassieke Formule 1-bolides tot de nieuwste hypercars, en allemaal in perfecte conditie. Er stond zelfs een prachtig schaalmodel (zo'n 30 cm groot) van de nieuwe McLaren Senna, waar ook nog een slordige 7000 euro voor moet worden neergeteld. Ik heb werkelijk m'n ogen uitgekeken en ben Microsoft eeuwig dankbaar dat ik dit heb mogen meemaken.

Wat Microsoft met McLaren te maken heeft? Nou, first-party developer Playground Games werkt in samenwerking met Turn10 aan Forza Horizon 4, en Microsoft is een samenwerking met McLaren aangegaan, waardoor de legendarische McLaren Senna niet alleen op de cover staat, maar ook speelbaar is in de game. Het is de eerste racegame ter wereld waarin je plaats kunt nemen in de McLaren Senna, en dat is best wel een dingetje.

STRAALJAGERS

In de lunchruimte van McLaren had Microsoft vijftien Xbox One X-consoles met 4K-schermen neergezet, en daar kon de aanwezige media de eerste twee uur van Forza Horizon 4 alvast spelen. Ik had op de E3 en Gamescom al kort kennisgemaakt met de game, maar nu kon ik 'm dus op m'n dooie gemak vanaf het begin checken. Ik startte de game op en holy shit, actie en spektakel galore!

In de introductierace wordt het meteen weer effe keihard duidelijk: waar het in Forza Motorsport om serieus en realistisch racen gaat, zijn er in Forza Horizon 4 geen regels en gaat het gewoon om keihard scheuren in de vetste bakken ter wereld. En dat in allerlei verschillende soorten races, in een prachtige grote open wereld. Tijdens de race switch je meerdere keren vanzelf van voertuig, schreeuwt er een hyperenthousiaste commentator in je oor, maak je belachelijk spectaculaire drifts en jumps, vliegen de straaljagers je om de oren – en in die chaos moet je ook nog effe als eerste over de finish zien te komen. Heerlijk: Forza Horizon is back!

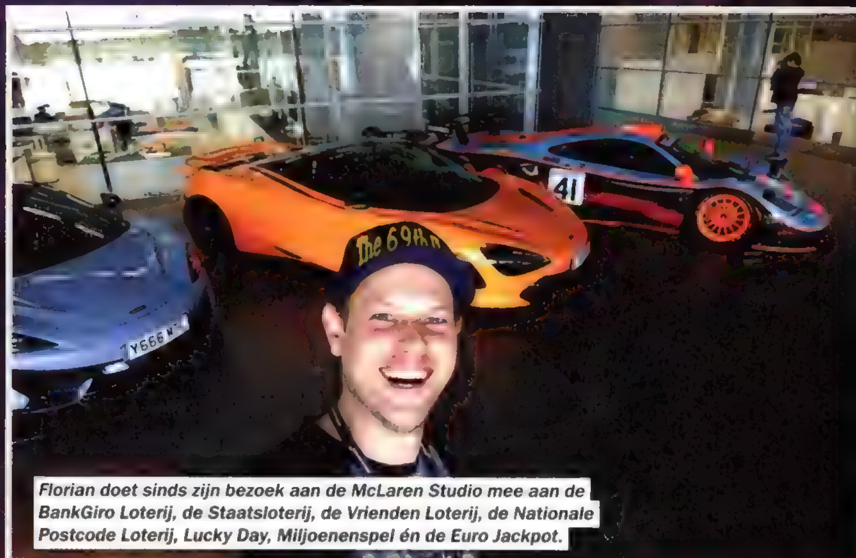
VERENIGD KONINKRIJK

Forza Horizon 3 speelde zich af in Australië en ik heb destijds heel hard geschreeuwd dat Playground Games nooit meer een betere omgeving zou gaan vinden. Dus toen ik hoorde dat Australië werd ingeruild voor de UK, was ik ervan overtuigd dat we in dat opzicht een stapje terug zouden doen.

Tot mijn aangename verrassing lijkt het erop dat ik het mis ga hebben, want het Verenigd Koninkrijk is nagenoeg perfect nagemaakt in Forza Horizon 4. Dat is natuurlijk ook niet zo gek, aangezien we te maken hebben met een Britse ontwikkelaar. Een lead developer vertelde op de E3 hoe ze normaal gesproken een klein team de wereld over sturen om research te doen voor de omgevingen van de game, maar in



Als ik een McLaren Senna had, ging ik er in de herfst mooi niet mee rijden met al die vieze blaadjes op de weg!

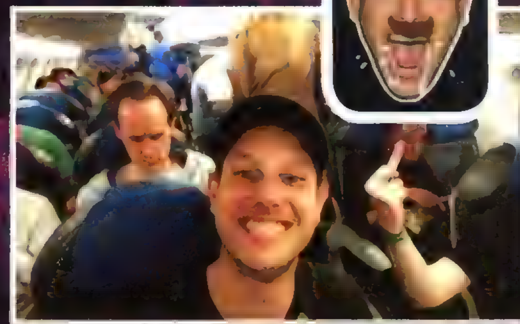


Florian doet sinds zijn bezoek aan de McLaren Studio mee aan de BankGiro Loterij, de Staatsloterij, de Vrienden Loterij, de Nationale Postcode Loterij, Lucky Day, Miljoenenspel én de Euro Jackpot.











Dit schaalmodel van de McLaren Senna moet al € 7000,- kosten. Misschien een leuke trapauto voor Samuel?

dit geval heeft letterlijk het hele team meegeholpen met research. Het resultaat is verbluffend, en op de Xbox One X allemaal in 4K, HDR en met 60 frames per seconde!

SEIZOENEN

De belangrijkste toevoeging aan Forza Horizon 4 is het gebruik van seizoenen, wat geweldig past bij de setting. De game heeft niet alleen een dynamische dag- en nachtcyclus en dynamische weertypen, maar ook een uitgebreid seizoenensysteem dat invloed heeft op de races en events, de manier waarop de wereld eruitziet en uiteraard op de handling en physics van de auto's.

Zo moet je in de herfst oppassen voor gladde bladeren op de weg, en in de lente kan de laagstaande zon je het zicht ontnemen, maar het gaat verder dan dat. Er is bijvoorbeeld een groot eiland in een meer dat alleen in de winter toegankelijk is, omdat je er dan over het ijs naartoe kunt rijden. Het brengt, mede dankzij allerlei seizoensgebonden events, behoorlijk wat variatie in de game.

Het seizoen verspringt automatisch in-game en is voor iedereen wereldwijd hetzelfde. Het is dus niet zo dat het seizoen in een online race ineens verspringt. De developer heeft overigens wel bevestigd dat je de boel zou kunnen neppen door offline te gaan en je interne klok een week te verzetten. In het uiterste geval hoef je dus niet drie weken te wachten als je per se een seizoensgebonden event wil doen.

MAISVELD

De seizoenen zijn zeker een toffe toevoeging aan Forza Horizon 4, maar wat me vooral (weer) opviel is hoe meesterlijk het hele concept achter de serie is en waarom het zo leuk is om te spelen. Forza Horizon pakt namelijk in grote lijnen de meer dan prima physics van de Forza Motorsport-engine en gebruikt die in een arcade-achtige omgeving met megaspectaculaire en over de top-events. Ik was op een gegeven moment in een McLaren Senna met realistische physics aan het racen tegen een gigantische hovercraft! Hoe vet is dat?! Het is the best of both worlds.

Ook in Forza Horizon 4 is de combo van sim en arcade nog steeds geweldig, en de ruim twee uur die ik heb mogen spelen vlogen voorbij. De game zit propvol voertuigen en vette events die je volledig op eigen initiatief kunt ontdekken en de hele 'niets moet en alles mag'-vibe zit er weer goed in. Fuck de regels: ik scheur met m'n McLaren Senna gewoon door een maisveld – moet ik lekker zelf weten! Heel verfrissend om te doen, zeker als je zoals ik meer sim-racegames speelt dan arcaderacers.

LOTERIJ

Na mijn speelsessie heb ik dan ook enorm veel zin gekregen om de hele game te checken en vooral de multiplayer in te duiken, want Forza Horizon is nóg leuker online als je lekker met andere spelers kunt kloten in die grote open wereld.

Ik dacht aanvankelijk dat de serie bij Forza Horizon 3 wel zo'n beetje z'n hoogtepunt had bereikt, maar de UK is bizar goed nagemaakt en dankzij het gebruik van seizoenen zit er toch weer een fris en fruitig laagje over de game heen. Ik kan me nu alvast zorgen gaan maken over deel 5, maar beter verheug ik me op de release van Forza Horizon 4 ... en op het moment dat ik de loterij win en nog een keer terug mag naar McLaren. ✖



Er zijn autoliefhebbers die automatisch een erectie krijgen als ze zo'n pik-up truck zien.



Wow! Check die racefiets!

BAGGER, BENDE, TROEP, PUINHOOP, ROTZOOI EN ROMMEL

DE SLECHTSTE PLAYSTATION EXCLUSIVES OOIT



Sony is de laatste tijd ontzettend aan het knallen met gruwelijke exclusives voor de PlayStation 4. Dat dit niet altijd het geval is geweest, toont Florian aan op deze twee pagina's vol slechte PlayStation-exclusives.

God of War, Detroit: Become Human, Horizon: Zero Dawn, Dragon Quest XI en Spider-Man zijn zomaar wat voorbeelden van vette PlayStation-exclusives waar Xbox-gamers best een beetje jaloers op mogen zijn. De laatste tijd komen er zelfs vrijwel geen slechte PlayStation-exclusives meer uit, maar dat is weleens anders geweest.
Het gaat in dit artikel niet om games waar nog nooit iemand van heeft gehoord of simpele downloadable games, want dan kan ik zo'n beetje de hele PU vol schrijven. Nee, ik heb het hier over grote triple-A-games, die meesterlijk hadden moeten zijn, maar bij de release helemaal kut bleken.

HAZE (PS3)

In 2008 was Sony hard op zoek naar een eigen shooter voor de PlayStation 3. Microsoft domineerde het multiplayer-shooter-genre op de Xbox 360 met Halo en Gears of War, en Sony antwoordde heel slap met Haze. De game werd gehypet als 'Halo-killer', maar het was bij release gewoon een ongeïnspireerde standaard shooter vol bugs.







THE ORDER: 1886 (PS4)

Door de bijna fotorealistische stijl van de graphics stond The Order: 1886 flink in de schijnwerpers, maar het bleek bij de launch eerder een soort supergelikte techdemo. Er zat behoorlijk weinig echte gameplay in en het duurde ook nog eens belachelijk kort. Ik heb me er persoonlijk best mee vermaakt, maar het was totaal niet wat we ervan hadden verwacht.

EYETOY: OPERATION SPY (PS2)

De Eye Toy voor de PlayStation 2 was een soort voorloper van Kinect en heeft heel wat shitty games opgeleverd, maar de allerslechtste was toch wel Operation Spy. Op papier en in flashy filmpjes zag het er leuk uit, maar uiteindelijk stond je gewoon constant naar je tv te zwaaien. Het was niet eens een béétje geinig.

RIDGE RACER (PS VITA)

De PS Vita had geen geweldige launch line-up en Ridge Racer was het absolute dieptepunt. Het was meer een slechte techdemo waar je de volle mep voor moest neertellen! Er zat beschamend weinig content in de game en het was ook nog eens direct uit Ridge Racer 7 geplukt. De grootste rip-off uit de historie van de PS Vita.





LAIR (PS3)

Lair was een launchgame voor de PlayStation 3, waarbij je oorlog voerde op de rug van een draak. De game was bedoeld om aan te tonen hoe cool de motion-controls waren in de DualShock 3-controller, maar uiteraard was de game hierdoor zo goed als onspeelbaar. Het werkte voor geen meter, maar de devs beten nog hard van zich af door te zeggen dat de media de game 'verkeerd' speelde.



LAST REBELLION (PS3)

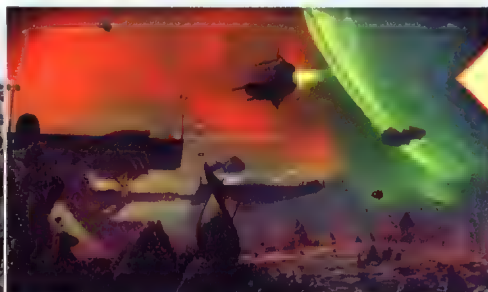
Last Rebellion was een PlayStation 3-game, maar leek meer op een PSP-spel. Last Rebellion werd gehypet met prachtige artwork en mooie filmpjes, maar bij de release bleek dat er werkelijk niets goed was aan deze RPG. De combat was repetitief, het verhaal was slap en veel te kort, de graphics waren om te janken, de game was veel te makkelijk en ga zo maar door.



DRIVECLUB (PS4)

DriveClub moest de meest sociale racegame ooit worden, maar bij launch bleek de multiplayer totaal niet te werken. Het was een fuck-up van epische proporties, en het duurde maanden voordat het gefikst was. Uiteindelijk, na honderdduizend patches, was het best een toffe racegame, maar bij de launch was het om te janken.





NO MAN'S SKY (PS4)

No Man's Sky móet in dit lijstje, hoewel de game uiteindelijk geen PlayStation-exclusive meer is. Na de aankondiging van No Man's Sky was er zóveel hype voor de game dat het alleen maar kon tegenvallen – en dat deed het dan ook. Hard! Dit moest de natte droom van iedere sci-fi-liefhebber worden, maar in werkelijkheid was het gewoon dodelijk saai.

GENJI: DAYS OF THE BLADE (PS3)

Genji: Dawn of the Samurai was een goede game voor de PlayStation 2 en de verwachtingen voor de opvolger, Genji: Days of the Blade voor de PlayStation 3, waren dan ook hooggespannen. Helaas werd het een saaie hack-'n-slasher die praktisch onspeelbaar was door het verneukte camerasysteem, de vele bugs en de onhandige combat. Leuk feitje: deze game is verantwoordelijk voor de bekende Giant Enemy Crab-meme.



MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES (PS1)

Wát, een slechte Mortal Kombat game?! Nou en of, want naast de meesterlijke fighting-games die we allemaal kennen, zijn er meerderde slechte spin-offs verschenen, met Mortal Kombat Special Forces als perfect voorbeeld. Het was een soort top-down shooter, had niets met Mortal Kombat te maken, had een vreselijk leveldesign en bovenal geen overmatig geweld – iets waar de serie natuurlijk om bekendstaat. MK: Special Forces had nooit uit mogen komen, en al helemaal niet de naam Mortal Kombat mogen dragen!



THE SIMPSONS SKATEBOARDING (PS2)

De Tony Hawk's Pro Skater-games waren ontzettend populair, The Simpsons waren populair, perfecte combo, toch ...? Nee dus! In 2002 bereikte de Tony Hawk-gekte z'n hoogtepunt en Sony dacht daar op in te cashen door samen te werken met EA en The Simpsons Skateboarding uit te brengen. Er zijn in de loop der jaren heel wat slechte licensed games uitgekomen, maar The Simpsons Skateboarding spant de kroon.





HARDWARE: RIVALS (PS4)

Hardware: Online was de allereerste game waarmee je online kon met je PS2, en vooral daardoor interessant. Sony maakte de fout er een vervolg op te maken voor de PlayStation 4, genaamd Hardware: Rivals. De online vehicle combat-game was nog slechter dan het eerste deel en het feit dat we online kunnen spelen is tegenwoordig nauwelijks nog een extra.

THE FIGHT: LIGHTS OUT (PS3)

Dit lijstje is uiteraard niet compleet zonder een PS Move-game! The Fight: Lights Out moest dé knaller worden voor de motion-controllers, en zelfs acteur Danny Trejo werd ingehuurd om het spel te promoten. Het was een draak van een game, waarbij de helft van je acties niet eens werd gedetecteerd, waardoor je wederom als een debiel naar je tv stond te zwaaien. Yup, net als elke andere motion-game ooit. Blij dat we daar vanaf zijn!



BUBSY 3D (PSX)

Sony had een antwoord nodig op het briljante Super Mario 64 en kwam met Bubsy 3D. Niet alleen is Bubsy sowieso al een mega-irritant figuur, maar de game gaat de boeken in als een van de slechtste ooit gemaakt. Het was een van Sony's eerste pogingen om een 3D-platformer te maken en kwam op geen enkele manier ook maar in de buurt van Mario 64. Bubsy 3D was simpelweg al stuk op het moment dat de game uitkwam. ✖



SAMUEL REVANCHEERT ZICH MET... DARKSIDERS

Klassiekers zijn games die iedereen gespeeld moet hebben. Zo niet, dan is dat – zeker in het geval van een PU-redacteur – onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een van onze redacteuren de kans om zo'n smetje weg te poetsen; ditmaal is het de beurt aan Samuel met Darksiders.

Het is eigenlijk een schande dat ik Darksiders nooit eerder heb gespeeld. Ik bedoel: het gaat over engelen, demonen, het eind der tijden én de Vier Ruiters van de Apocalyps, waarvan je er één zelfs mag besturen. De enige manier waarop je dit mogelijk nog meer metal zou kunnen maken, is als de soundtrack zou zijn ingespeeld door Slayer en je elke keer dat je doodgaat een druppel bloed aan je console zou moeten doneren. Darksiders is zo metal dat ie kwik pist, en toch heb ik 'm nu pas gespeeld. Foei! Maar ach, je weet hoe die dingen gaan: te veel games, te veel relationele turbulentie, te weinig vrije tijd ... Darksiders kwam hierdoor op de 'die ga ik ooit nog spelen'-stapel te liggen, maar we weten allemaal dat we die stapel beter gewoon 'Mount Broken Dreams' kunnen noemen.
Gelukkig geeft deze rubriek mij een goede reden om games uit die stapel toch een degelijke kans te geven (lees: ik krijg ervoor betaald, which is nice) dus yay! En aangezien Darksiders II voor een van de toffere PU-covers ooit heeft gezorgd (in die game speel je als Death; niets is meer metal dan dat!) en Darksiders III later dit jaar in de schappen verschijnt, leek deel 1 me de perfecte game voor deze Revanche. Metal!

WHODUNIT

Toegegeven, de soundtrack van de game bevat geen heavy metal, maar aan orkestrale, Hollywood-achtige composities heb ik ook geen hekel, hoor. Als het maar intens en dramatisch is enzo. Nou, intens en dramatisch is Darksiders zeker, en niet alleen als het gaat om de achtergrondmuziek.
De game begint immers met de daadwerkelijke ontketening van de Apocalyps: meteorieten vernietigen metropolen, de mensheid legt het loodje, engelen vechten tegen demonen, en jij – ruiter War – mag de game direct beginnen door tegen een gigantische demon te vechten. Ja, Darksiders valt meteen met de deur in huis, en dat is weer erg metal. Subtiliteit is immers voor pussy's.
Wat ik vooral fijn vind is hoe men hier het verhaal daadwerkelijk met de gameplay weet te linken: War wordt beschuldigd van het te vroeg ontketenen van het einde der tijden, en daarom wordt hij van z'n krachten beroofd.
Het moeten verzamelen van krachten is een broodnodige gameplay-conventie in games als deze, maar Darksiders weet dit gegeven een inherent onderdeel van het verhaal te maken. Klinkt wellicht als een bijkomstigheid, maar het feit dat de game begint met verraad en een whodunit-mysterie, zorgt ervoor dat je direct emotioneel betrokken raakt en niet begint te zuchten bij het feit dat je een verzwakte versie van een krachtig personage moet besturen.

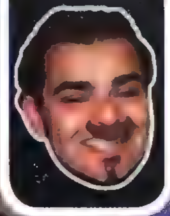
GRIFFIOEN

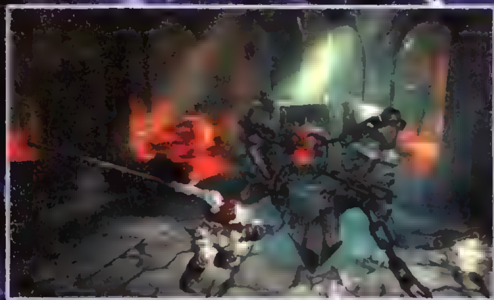
De opening van Darksiders was

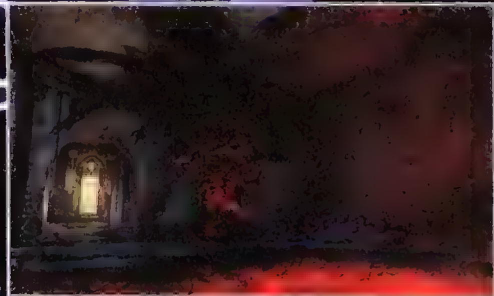














echter wel de laatste keer dat de game me daadwerkelijk wist te verrassen.
En niet omdat de game niet vermakelijk is – dat is ie zeker – maar omdat alles in de game een kopie is van franchises die de afgelopen decennia meer succes wisten te boeken. Zelfs de door mij zo gewaardeerde esthetiek en het bijbehorende verhaal zou je kunnen zien als zijnde gejat van Bayonetta, bijvoorbeeld. En de combat voelt erg vergelijkbaar met die van de oude God of War-games; er is een grote nadruk op combo's en finishing moves, maar erg veel diepgang is er niet. Wie X blijft spammen, zal zich zonder al te veel moeite door de meeste vijanden weten te maaien, zelfs nadat je nieuwe moves en combo's hebt aangeschaft.
Gelukkig is de combat wel erg lekker. Zware aanvallen voelen ook daadwerkelijk gewichtig en er zit een aangename snelheid in Wars arsenaal, wat nog eens wordt versterkt door z'n snelle ontwijkende manoeuvres. Maar nee, verwacht niet de diepgang van bijvoorbeeld een Devil May Cry. En Darksiders weet dat, want het probeert z'n ietwat eentonige combat continu af te wisselen met andere soorten gameplay. Zoals rondvliegen op (en schieten met) een hemelse griffioen. Je weet wel, vermakelijke doch simpele set pieces 'ter variatie'.

JATWERK

Zoals elke degelijke hack & slash-game van bijna een decennium geleden die zichzelf verkoopt als een action-adventure, wisselt Darksiders z'n combat voornamelijk af met puzzels. Omgevingpuzzels. Omgevingpuzzels waarvan het gros gejat is van de Zelda-franchise. Oké, 'gejat' is een groot woord, maar op het moment dat ik een boemerangachtig wapen door de vlam van een fakkel moet gooien, zodat het in de fik vliegt en zodoende een bom kan laten ontploffen, licht het Zelda-gedeelte van mijn brein op als een malloot.
Ik heb in Darksiders over kloven geslingerd met een ketting, obstakels laten ontploffen met bommen die uit de grond groeiden en schatkisten gevonden achter watervallen. Ik heb meerdere schakelaars tegelijk moeten activeren, kaarten moeten vinden om niet verdwaald te raken en water uit kamers moeten laten lopen. Ik heb bruggen moeten draaien en met platforms moeten schuiven om van A naar B te kunnen komen, en ik kreeg zelfs een kort 'goed gedaan!'-geluidje te horen als ik de puzzel voltooide. Ja, misschien is 'gejat' een groot woord, maar man, wie ooit een Zelda-game heeft gespeeld, zal snappen waarom ik dat woord in de mond heb genomen. En er zitten ook Portal-puzzels in, want blijkbaar was Zelda niet de enige game waar de makers van Darksiders door 'geïnspireerd' waren. Tja.

METAL

Darksiders is veel beter dan ik het nu waarschijnlijk laat klinken, en dat komt vooral omdat het ondanks z'n gebrek aan originaliteit wel een onvervalste videogame durft te zijn. Het is een game waarvan het verhaal niet in de weg zit, die toffe boss fights heeft, lekker afwisselt qua gameplay en die ook niet doet alsof het 't wiel wél opnieuw heeft uitgevonden.
Het is alleen jammer dat gaming anno 2018 geëvolueerd is. Toen Dark Souls een jaar na Darksiders uitkwam, veranderde het 't hele gamelandschap op dusdanige wijze dat zelfs de inspiratiebronnen van Darksiders (God of War en Zelda) gedwongen werden om mee te evolueren. Games als Breath of the Wild en de nieuwste God of War zijn veel diepgaandere, interessantere ervaringen dan bijvoorbeeld Ocarina of Time en God of War III, en het is overduidelijk dat Darksiders die evolutie volledig heeft gemist.
Ik heb dus kostelijk van Darksiders genoten – en ik hoop het nog-meer-metal-vervolg dit jaar nog te spelen – maar ik hoop vooral dat het komende Darksiders III wél aanvoelt als een product van nu. ✖

Game: Darksiders
Release: 1 augustus 2010
Reden van niet spelen: Ik kwam pas een jaar na de uitgave van deze game bij Power Unlimited werken, en daarvoor richtte ik me professioneel gezien voornamelijk op Nintendo-games. Nou speelde ik in m'n vrije tijd wel games op andere platforms, maar in 2010 hadden God of War III en Castlevania: Lords of Shadow mijn honger voor hack & slash-games al gestild.
Verouderd? Wat het visuele aspect betreft hoeft Darksiders zich niet te schamen: z'n verrassend kleurrijke en ietwat cartoony uiterlijk hebben ervoor gezorgd dat de technische tekortkomingen ook vandaag de dag niet zullen irriteren. Qua gameplay is Darksiders echter een heel stuk minder tijdloos. De puzzels zijn bijna allemaal variaties op bekende genreclichés en de combat is iets te vaak een kwestie van hersenloos button-mashen. Lekker 'gamey' dus, maar overduidelijk ook het product van z'n tijd.

2010 SCORE **90** GOLD AWARD



Darksiders gebruikt een apocalyptisch achtergrondverhaaltje als goed excuus om je engelen en demonen te laten slachten met een gestaag groeiend arsenaal brute wapens. Daarmee verdient het spel geen prijs voor originaliteit of artistieke vooruitstrevendheid, maar dat doet aan het ontegenzeggelijke speelplezier weinig af.

2010
Darksiders
2012
Darksiders II
2015
Darksiders II: Deathinitive Edition
2016
Darksiders: Warmastered Edition
2018
Darksiders III

2018 SCORE **69**



Acht jaar na dato is Darksiders nog altijd een vermakelijk, toegankelijk en vooral heel erg metal spelletje. Qua gameplay voelt het anno 2018 wel ietwat archaïsch aan. Darksiders is zo'n game die twee consolegeneraties geleden een innovatief, baanbrekend product zou zijn geweest, maar die in een post-Dark Souls-tijdperk helaas te oppervlakkig aanvoelt.

DIT WORDT DE BESTE RALLYGAME OOIT!

DiRT RALLY 2.0

Een tripje naar de UK, waarbij er in een door Red Bull gesponsorde gamebunker de hele dag gestoeid mag worden met DiRT: Rally 2.0. Dat is Florian op het lijf geschreven!



De Colin McRae-games waren lange tijd de allerbeste rallygames ooit gemaakt, maar toen Codemasters het na jaren van Colin McRae en DiRT-games tijd vond voor iets serieuzers, nam het geniale DiRT: Rally deze eretitel wat mij betreft met gemak over.

WALHALLA

We zijn inmiddels bijna drie jaar verder en ik had me al een paar keer afgevraagd of en wanneer de opvolger gepresenteerd zou worden. Een nieuwe DiRT: Rally kon namelijk niet uitblijven na het succes van het eerste deel, en toen ik eind september werd uitgenodigd om de game te komen checken in de Red Bull Gaming Sphere in Londen, sprong ik dan ook een gat in de lucht. De locatie was omgetoverd tot racewalhalla, met een paar demo-pods waarop de game met een controller gespeeld kon worden, plus een aantal vette complete raceset-ups waarop het spel met stuur en pedalen kon worden gecheckt. Daarnaast kregen we een korte presentatie van een aantal developers en een demonstratie van een echte coureur, die als een malle een stage in de game overmeesterde. Hij deed een stage in 8 minuten, terwijl ik niet onder de 9 minuten kwam, wat ik ook probeerde. Teringjantje, wat een skills!

FIA WORLDRX

Wat content betreft lijkt het helemaal goed te komen met DiRT: Rally 2.0. Er zitten zes locaties in de game en daarbij een shitload aan events en een scala aan voertuigen – zowel moderne rallymonsters als de legendarische klassiekers.

DiRT: Rally 2.0 is daarnaast de officiële game van het FIA World Rallycross Championship, waardoor de game alle auto's uit het nieuwe seizoen bevat en acht officiële WorldRX-circuits. Het is eigenlijk jammer dat Codemasters alleen de rechten heeft op Rallycross, en niet op het WRC, want die liggen bij ontwikkelaar Kylotonn. Hierdoor zitten niet de officiële tracks van het WRC in de game, maar zelf bedachte stages. De stage die ik heb gespeeld zat fantastisch in elkaar, maar in een perfecte wereld zou Codemasters ook de rechten van het WRC bemachtigen. Sowieso zijn de games van Codemasters beter dan die van Kylotonn, dus ik hou m'n fingers crossed dat dit ooit nog gaat gebeuren.

FEEDBACK

Wat meteen opvalt tijdens het spelen met stuur en pedalen is hoe belachelijk goed de physics zijn. Na twee bochten heb ik het meteen weer in de vingers, en dat komt vooral door de fantastische feedback die je krijgt tijdens het spelen. Andere rallygames komen niet eens in de buurt van de manier waarop de voertuigen reageren op je input en de ondergrond waar je op rijdt. DiRT: Rally deed dat al fantastisch, maar in 2.0 is het nog beter uitgewerkt.

Je voelt precies wat de auto onder je kont doet en hoe je daarop moet reageren. DiRT: Rally 2.0 is minstens zo hardcore als z'n voorganger, maar omdat physics en besturing zo briljant zijn, word je al meteen gepusht om beter te worden. Als je zonder pardon in de greppel terechtkomt, ligt dat te allen tijde aan je eigen skills, en niet omdat de physics niet kloppen.

BEST OF BOTH WORLDS

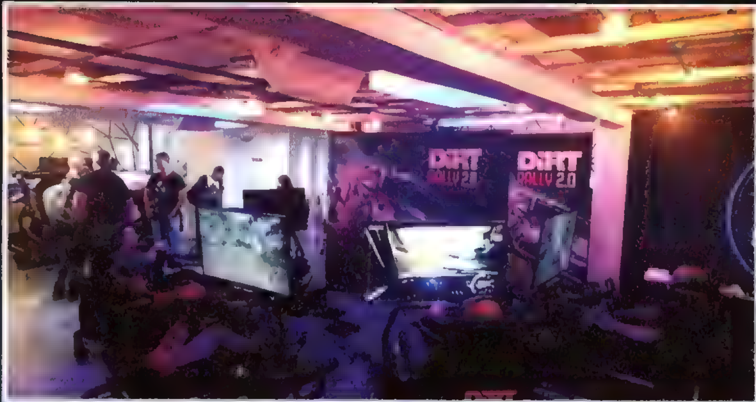
DiRT: Rally 2.0 is nog veel beter met stuur en pedalen dan het eerste deel, waarin het ook al fantastisch werkte. Maar wat ik nog opmerkelijker vind, is dat de game nu beter geoptimaliseerd is voor besturing met een controller. In het eerste deel werd je bijna verplicht om de game met stuur en pedalen te spelen, maar daar merkte ik nu veel minder van. Het is nu goed te doen om de game met een controller te spelen, en dat is godzijdank niet ten koste gegaan van de geweldige ondersteuning voor

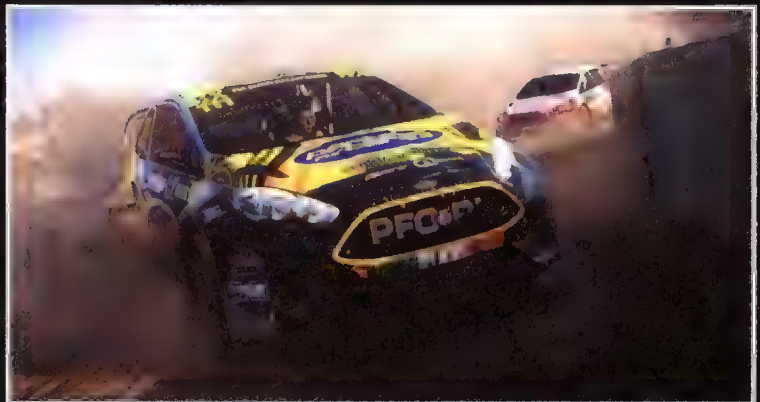












stuurtjes. Het is echt op alle fronten the best of both worlds!

Daarnaast zijn er nu meer opties om het beginnende spelers wat gemakkelijker te maken. Met alle assists aan is het nu ook voor nieuwkomers mogelijk om een lekker potje te scheuren. Aan de basis is niets veranderd; die is nog net zo simminded als het eerste deel, maar door de vele assists wordt de game voor iedereen toegankelijk. Ook in dat opzicht the best of both worlds, dus.

ONGEËVENAARD

Naast een rally-stage had Codemasters ook een rallycross-demo meegenomen, waarbij je op een track met vier andere spelers als eerste over de finish moet zien te komen. Niet alleen maakt de AI je het hier erg lastig, omdat ze net als in het echt mega-agressief rijden en je zonder pardon van de baan beuken, maar ook omdat je hier te maken hebt met verschillende ondergronden.

Ik was net een beetje gewend aan hoe de auto's reageren op modder en zand, maar op asfalt reageren ze weer totaal anders. Je wordt in rallycross zo ongeveer verplicht om te driften en je moet met je gaspedaal spelen om net over het randje van je grip heen te gaan. Het is daarbij echter heel gemakkelijk om je gaspedaal te diep in te drukken, waardoor je zonder pardon slipt en met je neus de verkeerde kant op staat. Het is ontzettend lastig om de balans te vinden en de auto daar te houden, maar als je er een beetje gevoel voor krijgt, is de ervaring ongeëvenaard.

UNDERSTATEMENT

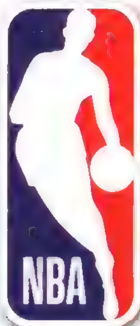
Om te zeggen dat ik enthousiast ben over DiRT: Rally 2.0 is een understatement, al had ik wel graag wat meer van de game gezien. Op het event waren één rally-stage en één rallycross-race beschikbaar, met ook maar één auto om uit te kiezen. Zeker als je kijkt naar de hoeveelheid content die straks in de game moet komen, was het toch wat karig allemaal.

DiRT: Rally 2.0 komt op 26 februari uit voor de PS4, Xbox One en pc, en aangezien dat niet meer zo heel ver weg is, verwacht ik de komende maanden meer info en footage van de game. Ik ga er zelfs van uit dat er nog een echt preview-event komt, want dit was meer een korte eerste kennismaking.

Hoe dan ook kijk ik erg uit naar de release, en als je ook maar een klein beetje liefde voor autosport hebt, zou ik de game hoog op m'n verlanglijstje zetten. De physics zijn superbelangrijk in rallygames en Codemasters heeft dat heel goed in de gaten. Er is geen enkele andere rallygame die zich zo goed laat besturen en daar mag je heel enthousiast van worden, zeker als je een set-up hebt staan met stuur en pedalen. DiRT: Rally 2.0 wordt de beste rallygame ooit gemaakt – dat kan haast niet meer fout gaan. ✖



"DiRT: Rally 2.0 wordt de beste rallygame ooit gemaakt – dat kan haast niet meer fout gaan!"



2 GUYS, 1 GAME

NBA 2K19

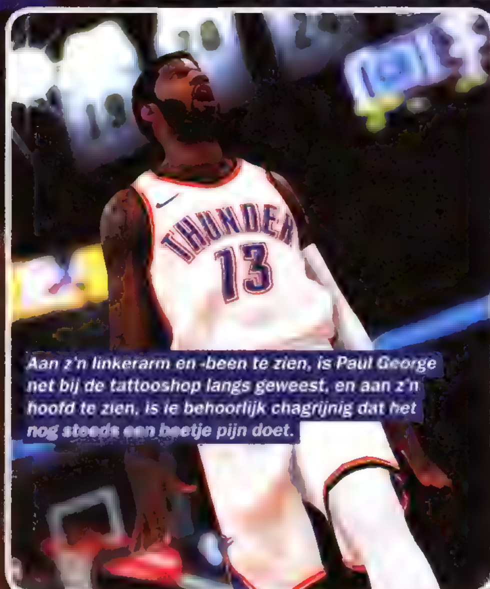


Of Simon naar New York wil. Waarom? Om voorafgaand aan de release even NBA 2K19 en een paar potjes Playgrounds 2 te spelen, maar voornamelijk gewoon om het twintigjarig bestaan van de serie te vieren. Hm, niet verleidelijk genoeg? Nou vooruit, dan mag ie ook nog een vriend meenemen.

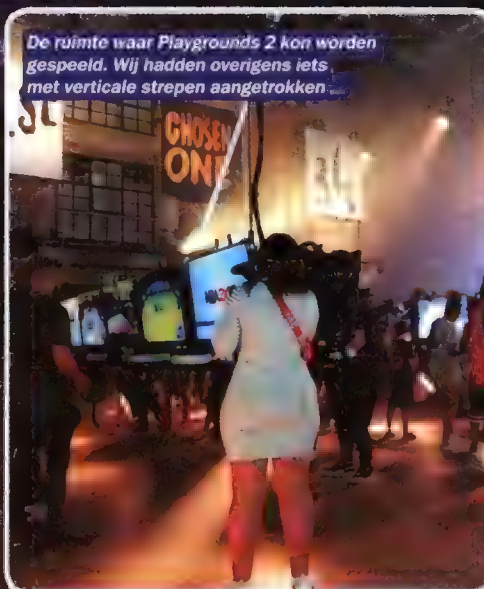
Sommige dingen moet je gewoon vieren. Kerst bijvoorbeeld; zonde om over te slaan. Als je onder de grote rivieren woont, is carnaval een must. En mensen die oudjaarsavond niet vieren, hebben geen ziel, dus die moet ook op de lijst. Hetzelfde geldt natuurlijk voor het twintigjarig bestaan van de NBA 2K-serie. Wat twintig jaar geleden begon als SEGA-game op de Dreamcast, is inmiddels al meermaals uitgeroepen tot beste sportgame van het jaar onder de vleugels van Take Two Interactive.

BIG APPLE, SMALL GUY

Die weg van twintig jaar ging meestal met ups, zoals bijvoorbeeld de alles definiërende stap die de serie maakte met NBA 2K11. Maar er waren ook downs, met in het recente geheugen het gare microtransactie-gelul dat vorig jaar een hoop kwaad bloed zette bij liefhebbers van de serie. Je zou dus kunnen zeggen dat ze daar bij 2K iets goed te maken hebben, en me dunkt dat een uitnodiging voor een feestje in New York daar een prima begin voor is.
En zo pak ik m'n koffer en nodig ik m'n buddy Jayjay Boske uit om mee te gaan naar het releasefeest van NBA 2K19. Niets schreeuwt immers basketbal als een gozer van 1,28 meter wiens hoofd in oranje uitvoering zomaar voor een basketbal aangezien zou kunnen worden.



Aan z'n linkerarm en -been te zien, is Paul George net bij de tattooshop langs geweest, en aan z'n hoofd te zien, is ie behoorlijk chagrijnig dat het nog steeds een beetje pijn doet.



De ruimte waar Playgrounds 2 kon worden gespeeld. Wij hadden overigens iets met verticale strepen aangetrokken ...

28 AUGUSTUS

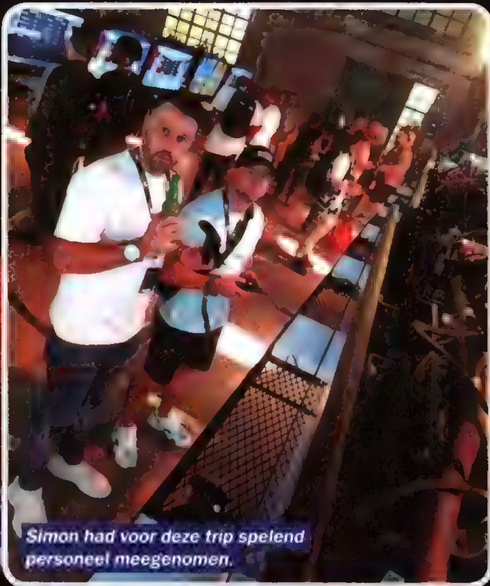
DE AANLOOP

11.00 – Ik geloof niet zo in 'een goed begin is het halve werk', maar Jayjay gelukkig wel, dus besluit mijn verticaal gehandicapte vrind om op Schiphol te laten weten dat ie z'n paspoort thuis heeft laten liggen. Tja, waarom zou je ook niet LETTERLIJK HET ENIGE DING DAT ECHT NOODZAKELIJK IS gewoon meenemen als je gaat vliegen? Voordat er een antwoord op die vraag komt, racet meneer al met een taxi op en neer naar huis.

12.15 – Niemand weet precies hoe, maar Jayjay is eerder bij de gate dan ik. Kortom: niks aan het handje, lekker op weg naar New York.

17.48 – Oké, beetje verwarrend met tijdzones enzo, maar we vliegen ergens boven de Atlantische oceaan als ik voor de derde moet janken omdat ik Wonder zit te kijken op het kleine




Simon had voor deze trip spelend personeel meegenomen.


Jayjay kijk altijd wat jaloers naar hele lange dingen ...

schermpje in de stoel voor me. Mooie film zeg. Plus, ik jank altijd als ik films kijk in het vliegtuig, dus don't judge me.

16.16 - Oké, nu echt verwarrend met tijdzones, maar het is kwart over vier plaatselijke tijd als we het vliegveld uitlopen en erachter komen dat Moedertje Aarde de kachel heeft aangezet in New York. En niet een beetje, maar zo hard dat Amerikanen (die nooit overdrijven) spreken over 'DANGER HEAT'. Ik, als iemand die nooit overdrijft, zou het omschrijven als gevoelstemperatuur 420 graden Celsius. Ongeveer.

18.00 – Aangekomen bij het Ace Hotel in hartje Manhattan krijgen we een appje van onze reisleider dat we in kamer 1011 tot 17.30 uur kunnen gamen. Gelukkig is het pas 18.00 uur, dus we hoeven ons geen zorgen te maken dat de plaatselijke medewerkers van 2K moeten overwerken om een stelletje Hollanders te entertainen. De game in kwestie is niet 'Het Grote NBA 2K19', maar het speelse broertje NBA Playgrounds 2. Twee tegen twee, cartoony spelers, dunken met vlammen en flink veel kleur op het scherm. Klinkt goed, maar mijn twee jeugdliefdes heetten NBA Jam en NBA Street, en ik heb het originele Playgrounds vorig jaar al overgeslagen omdat het vrij snel duidelijk was dat deze game niet kon tippen aan die twee legendarische oudjes.

18.35 – Oké goed, Jayjay en ik zijn hard ingemaakt, maar ... Shit, ik heb geen excuus. Wat wel duidelijk is, is dat Playgrounds 2 absoluut die lekkere pick-up 'n play-vibe heeft die dit soort games nodig hebben. Even afgezien van een groter roster en wat quality of life-verbeteringen ten opzichte van vorig jaar, is het wel een typische snackgame. Niet groot, voor niemand GotY, maar wel leuk genoeg om ons na elke pot te laten smeken of we nog een potje mogen doen. Prima vermaak verder, tenzij je echt verwacht dat deze game even in het inmiddels stemgerechtigde machtsvacuüm van een NBA Jam of Street gaat stappen.

29 AUGUSTUS

DE PARTY

18.00-22.00 – Ik fastforward even al het shoppen, de vele hamburgers, het zuipen, de stripclubs, nachtclubs en andere wilde avonturen, want uiteindelijk zijn we hier natuurlijk voor de pre-releaseparty. Die is kort samen te vatten als open bar, een buslading vol (naar ik vermoed ingehuurde) Instagram-modellen (waar ik overigens ook voor aangezien werd, natuurlijk), bekende basketbalspelers en een afsluitend optreden van Travis Scott. Sommige mensen noemen hem de grootste artiest van het moment. Ik noem 'm gewoon die guy die met de zus van Kanye z'n vrouw datet, want laten we eerlijk zijn: niemand is groter dan Kanye en Astroworld is een gaar album. Sorry, ik dwaal af. Travis Scott is er overigens niet zomaar; de guy die datet met de zus van Kanye z'n vrouw mocht in NBA 2K19 namelijk de soundtrack cureren. Dat is a) marketingtechnisch best een handige zet van 2K en b) een betere keuze dan Spike Lee een verhaalmodus te laten ontwikkelen, om maar even een dwarsstraat te noemen.

EPILOOG

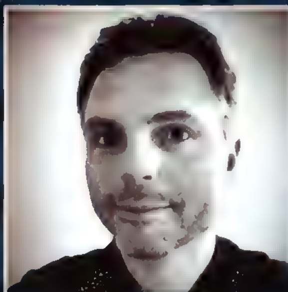
Tegen de tijd dat jullie dit lezen, ligt NBA 2K19 al lang en breed in de winkels en zijn recensies overal te vinden waar je zoekt. De potjes die ik speelde op het pre-releasefeestje zijn wat dat betreft niet zo veel waard. Wat tussen alle gekheid door wél de moeite waard is, is even stilstaan bij wat deze serie in de afgelopen twee decennia heeft neergezet. Sportliefhebbers veranderen in basketballiefhebbers en jaar op jaar meedingen naar de titel allerbeste sportgame; daar neem ik als sportliefhebber mijn petje serieus voor af hoor. En euh, 2K, volgend jaar weer? ✖



"Waarom zou je ook niet LETTERLIJK HET ENIGE DING DAT ECHT NOODZAKELIJK IS gewoon meenemen?"

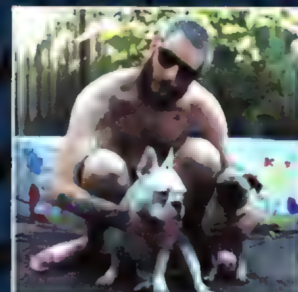


NBA Playgrounds 2 met onder meer Kobe Bryant (rechts) in Jayjay-formaat.



Waarom zou je in het tijdperk van 4K, HDR en 1080p in godsnaam 8- of 16 bit-games willen maken? Nou, van die developers bestaan er dus. JJ dook in de vaderlandse retro-development-scene waar grove pixels geiler zijn dan gladde polygonen.





GROVE PIXELS GEILER DAN GLADDE POLYGONEN

Ik ben een grafische hoer. Als ik de bijna fotorealistische wereld van Red Dead Redemption 2 of die super gedetailleerde stad in de Cyberpunk-trailer zie, ben ik verkocht. Ik kan me dan ook veel beter in realistische werelden verplaatsen dan in pixelige omgevingen waar je zelf alles bij moet fantaseren. 'Mario een loodgieter? Ik zie alleen maar een paar bewegende blokjes met een rood blokje er bovenop!'
Dat je als developer vandaag de dag je tijd liever in pixelgames van het 8- en 16 bit-tijdperk stopt, gaat er bij mij daarom moeilijk in. Maak je die keuze echt bewust, of heb je gewoon te weinig geld en middelen om hyperrealistische graphics te produceren? Ik vroeg het drie Nederlandse 8/16 bit-developers: Metin Seven en het duo Sjors & Dennis.

PIONIEREN

Alle drie hebben ze een sterke voorliefde voor het maken van retrogames, met dat verschil dat Metin (46) ermee begon toen de 8- en 16 bit-computers nog de shit waren, terwijl Sjors (33) en Dennis (30) pas veel later instapten als fanboys.
Metin: "Ik begon eind jaren 80 van de vorige eeuw samen met twee partners – coder Reinier van Vliet en componist Ramon Braumuller – met het maken van games. We hoorden daarmee tot de eerste lichting Nederlandse gamedevelopers en het was puur pionieren. Je kon jouw game bijvoorbeeld alleen via buitenlandse uitgevers aanbieden en een spel werd nog gedistribueerd op diskettes."
Sjors en Dennis hadden een totaal andere start: "Wij zijn allebei geboren rond de tijd dat de NES in Europa uitkwam. Vanuit onze voorliefde voor het verzamelen van retrogames zijn we begonnen met het maken van games op oude consoles. Spellen die we graag als kind zelf zouden hebben willen spelen. Dit resulteerde vorig jaar in ons eerste NES-hobbyproject. Na wat onderzoek had Dennis namelijk code en graphics draaiend op de NES hardware, waarna we konden beginnen aan een duistere en realistische survival-horrorgame – iets wat op de NES maar weinig gedaan is."

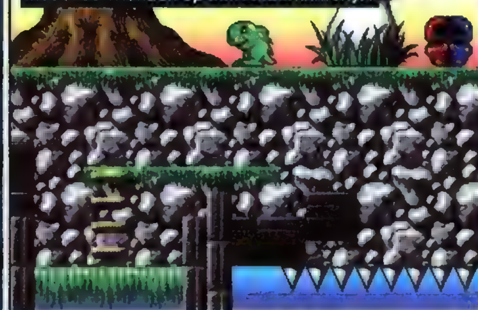
MOTIVATIE

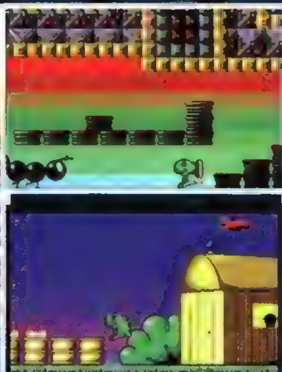
Oké, ik geef toe dat sommige oude games leuk en vet waren, maar dat waren zwart-witfilms ooit ook. Maar die maken we nu toch ook niet meer? Waarom dan die wens om nu nog steeds 8- en 16 bit-games te maken, terwijl de techniek zo veel verder is?
Metin: "Ik ben opgegroeid met 8- en later 16 bit-games. In 1980 kreeg ik als jochie een Pong-spelcomputer, in 1982 een Atari 2600, in 1983 een CBS ColecoVision, en in 1985 begon de echte interactie met de computer toen ik een Commodore 128 kreeg. Op deze C128 zette ik mijn eerste codeerstapjes in BASIC, maar ik kreeg al snel meer interesse in gamedesign en pixel-graphics. Nadat ik was overgestapt op de voor die tijd revolutionaire Commodore Amiga-computer, ben ik met mijn partners demo's en games gaan maken. Het mooie van die begintijd was dat twee of drie jongens op hun zolderkamers nog een complete game voor de internationale markt konden maken. Kom daar nu nog maar eens om."
Sjors en Dennis hebben een iets an-

FAVO 8/16 BIT-GAMES VAN METIN

Op de **COMMODORE AMIGA** (16 bit, midden jaren 80 tot begin jaren 90) was dat **HOI** (subtitel 'Let's Play!'), onze grootste Amiga-hit. Een platformgame die we als drie jonge ventjes met heel veel lol hebben gemaakt.
Op de **COMMODORE 64** (8 bit, jaren 80) speelde ik vooral **BRUCE LEE** (zie screen): speelbaar, uitgebreid, heldere graphics, passende sound effects, een klassieker! In de **ARCADE** (de goede oude speelhallen, jaren 80 en 90) was het vooral **OUT RUN**: de hydraulisch bewegende auto waar je in zat heeft honderden guldenmunten van me opgeslokt. En op de **SEGA GENESIS/MEGADRIVE** (16 bit, rond 1990) ging mijn tijd vooral zitten in **GHOULS 'N' GHOSTS** – een van mijn favoriete games aller tijden. Behoorlijk moeilijk, maar prachtige graphics en muziek.

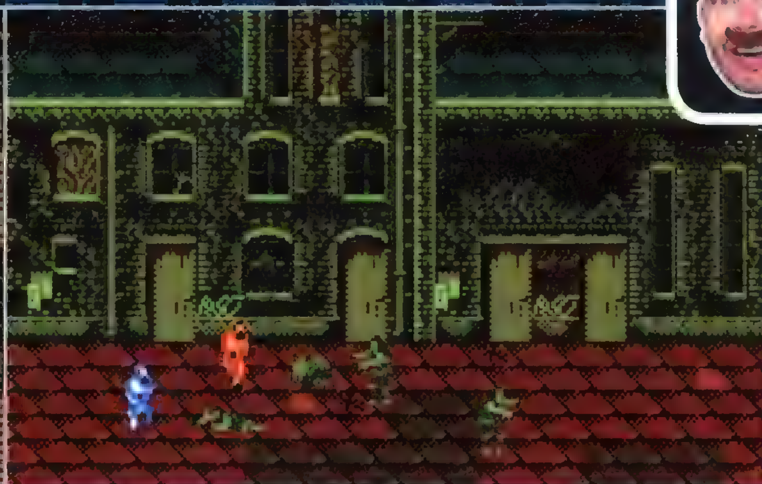



De Amiga-hit Hoi maakte Metin als jonge gast samen met twee vrienden op een zolderkamertje.



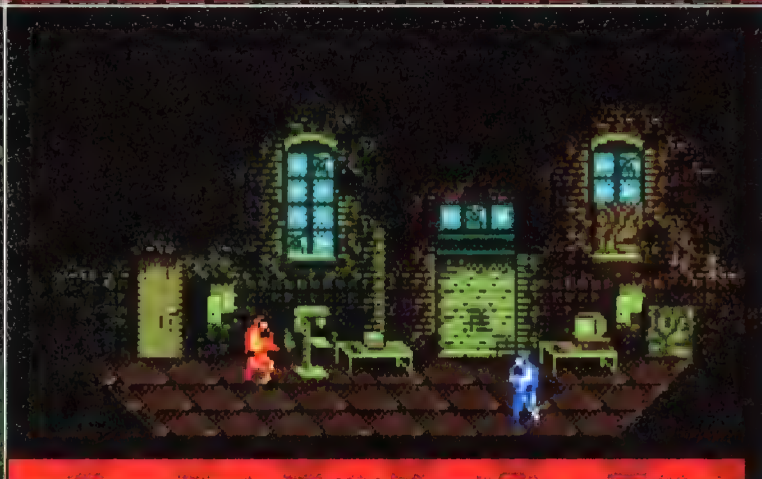








De survival-horrorgame van Sjors en Dennis.



dere motivatie: "Wij vinden het gewoon leuk om een technische uitdaging aan te gaan. Tijdens het ontwikkelen van onze survival-horrorgame liepen we voortdurend tegen allerlei hardwarelimieten aan, wat het erg leuk maakt om creatieve technische oplossingen te zoeken. Wanneer je met weinig geheugen, een gelimiteerd kleurenpalet, weinig processorkracht toch iets weet te maken dat redelijk indrukwekkend is – vanuit technisch oogpunt – geeft dat ontzettend veel voldoening."

EENVOUD

Toch wil het er bij mij nog niet helemaal in; als deze gasten 4K-games konden maken, dan zouden ze dat toch liever doen dan het produceren van 8- en 16 bit-games?

Metin: "Ook al ben ik in het dagelijks leven 3D-designer, 8- en 16 bit-games hebben voor mij toch meer charme dan het indrukwekkende audiovisuele 3D-geweld van de grote titels van nu. Het is een kwestie van nostalgie, een koestering van jeugdsentiment. En ik hou ook van eenvoud. Eenvoud stelt je in staat om elk element te perfectioneren: elke sprite, elke mooie jump, elk sound effect. Je kunt in je eentje of met enkele partners de essentie van een goeie game neerzetten: een virtuoos, uitgebalanceerd samenspel van code, graphics én audio."

Sjors en Dennis beamen dit helemaal: "Het leuke van het werken voor de NES zijn juist de beperkingen van de originele hardware. Je hebt vergelijkingsmateriaal, dus leer je goed begrijpen waarom bepaalde games zo knap gemaakt zijn en wat toen überhaupt mogelijk was op de hardware."

PURE PASSIE

Echt geld verdienen doen de drie niet met hun 'oude games'.

Metin: "De laatste jaren geven we voornamelijk onze oude games gratis opnieuw uit, geconverteerd naar mobiele besturingssystemen, zoals onze 16 bit-game Moon Child, die gratis te vinden is in de App Store."

Ook Sjors en Dennis kunnen er geen brood van kopen bij de bakker, maar daar doen ze het ook niet voor. Het is pure passie. "We beschouwen onszelf meer als een soort garageband die wat undergroundtapes verkoopt. Het lijkt ons leuk om ons spel gewoon te delen met de wereld via echte cartridges. We hebben al wat tests gedaan en we kunnen een cartridge maken die op de NES speelbaar is. Wie weet krijgen we positieve respons, wat ons natuurlijk weer motiveert om een volgend projectje te beginnen op de SNES, of misschien op de PS1."

En daarmee ben ik om. Mensen die vanuit pure passie retrogames maken waaraan ze geen hol verdienen, daar kan ik toch niks tegen in brengen? Behalve dan dat ze een beetje (prettig) gestoord zijn ... ✖

FAVO 8/16 BIT-GAMES SJORS & DENNIS

We zijn beiden erg fan van horrorgames (op alle platformen), dus **SWEET HOME** (NES) en **CLOCK TOWER** (SNES) zijn onmisbare titels voor ons.

Verder is Dennis voornamelijk uit nostalgische gronden gek van **GREMLINS** en **TURTLES 2** voor de NES, terwijl Sjors hard gaat op **STREET FIGHTER 2 TURBO**, **ZELDA 2**, **SNAKE'S REVENGE** (zie screen), **RAMBO III** en **BUBBLE BOBBLE**.





Het spel Moon Child van Metin is gratis verkrijgbaar in de App Store.





FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

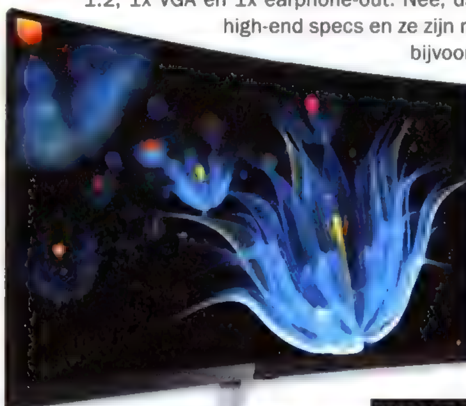


In de HardwareHoek van deze maand checkt Florian een nieuwe lijn gamemonitoren van MSI, een instap gamemonitor van Philips en een fijne draadloze headset van SteelSeries.

PHILIPS

278E9

Als je op zoek bent naar een gamemonitor, zul je waarschijnlijk niet meteen aan Philips denken. Maar de 278E9 bewijst dat Philips prima kan concurreren met de instapmodellen van de grote merken. Als je niet zo veeleisend bent of niet zo'n dikke portemonnee hebt, is de 278E9 een prima optie. Het scherm heeft een beeldverhouding van 16:9, een resolutie van 1920x1080, een refreshrate van 60Hz, een responstijd van 4 ms, SRGB is 100%, de brightness bedraagt 250 nits en het contrast is 1000:1. Wat betreft aansluitingen: 1x hdmi 1.4, 1x DisplayPort 1.2, 1x VGA en 1x earphone-out. Nee, dat zijn uiteraard geen high-end specs en ze zijn niet te vergelijken met bijvoorbeeld de specs van de MSI-monitoren, maar dat zie je ook terug in de prijs. De 27-inch MSI zit op 429 euro, terwijl je deze 27-inch Philips al voor 169 euro mag meenemen. Een duidelijk geval van you get what you pay for.



PRIJS: € 169,-

STEELSERIES

ARCTIS PRO WIRELESS

De SteelSeries Arctis Pro Wireless maakt gebruik van dual-wireless-technologie met lag-vrije 2,4G lossless-audio en bluetooth in combinatie met 40.000 Hz hi-res-drivers en een ClearCast-microfoon. Dat klinkt allemaal erg ingewikkeld, maar ik kan je vertellen dat deze specs zorgen voor een van de beste draadloze headsets die ik ooit op m'n oversized oren heb gehad. Als geld geen rol speelt, moet de SteelSeries Arctis Pro Wireless hoog op je verlanglijstje staan.
De afwerking van de headset is fantastisch dankzij mooie materialen en zijn stevige constructie. Er zitten uiteraard ook wat ledjes in de cups verwerkt die je helemaal naar eigen smaak kunt instellen. De headset is daarnaast supercomfortabel, ook na een paar uur intensief gamen, maar de ster van de show is de kwaliteit van het geluid van de headset. Het is zo zuiver dat ik dingen hoorde in games die ik nog nooit eerder had gehoord.
Dankzij de hi-res-drivers klinkt alles veel helderder dan je gewend bent, alsof je voor het eerst hd-sound hoort. Zelfs op hoog volume vervormen de bass-, midden- en hoge tonen niet, en deze headset kan zich zelfs meten met de beste wired gameheadsets. Heel erg vet, maar ook heel erg prijzig.



PRIJS: € 349,-

MSI

OPTIX MAG241CR/MAG271CR

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND



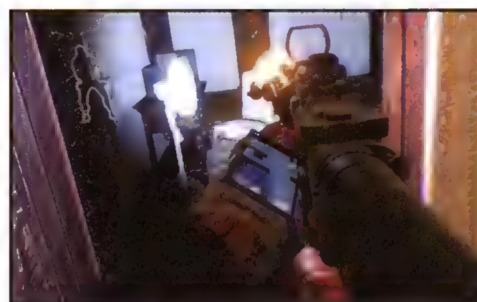
MSI heeft een nieuwe lijn gamemonitoren op de markt gebracht die is gericht op de veeleisende gamer. Het gaat om de MSI Optix MAG-monitoren, die beschikbaar zijn in 23,6 en 27 inch. Het gaat in beide gevallen om curved lcd-monitoren. De specs? Komen ze: een beeldverhouding van 16:9, de resolutie betreft 1920x1080, de refreshrate is 144 Hz, de responstijd is 1 ms, DCI-P3/SRGB is 90%/115%, brightness tot 300 nits, een contrast van 3000:1, 2x hdmi 1.4, 1x DisplayPort 1.2 en 1x earphone-out, 2x usb 2.0 en ten slotte 1x usb 2.0 type-b.
Even voor de duidelijkheid: de specs in beide monitoren zijn dus exact hetzelfde, het enige verschil zit hem in het formaat. Deze monitoren zijn duidelijk gemaakt voor de gamer die een hoge refreshrate belangrijker vinden dan een hoge resolutie, of die simpelweg de gpu-power niet hebben om 1440p of zelfs 4K-gaming mogelijk te maken. Ook gamers die op hoog niveau spelen, zullen vrolijk worden van deze schermen met een 144 Hz refreshrate en 1 ms vertraging.
De prijzen van deze MSI-monitoren liggen iets hoger dan bij de concurrentie, maar dat zie je dan ook terug in de strakke afwerking, de verstelbare voet en de 'Mystic Light' rgb-elementen op de achterkant van de monitor. Als je op zoek bent naar een full-hd-scherm met 144 Hz refreshrate, zijn de MSI Optix MAG 241CR en MAG 271CR absoluut een aanrader! ✖

PRIJS MAG241CR: € 319,-
PRIJS MAG271CR: € 429,-



REVIEW

FIREWALL: ZERO HOUR



Heb je genoten van Farpoint en heb je een PSVR-gun in je kast liggen? Dan heb ik goed nieuws voor je! Farpoint was tof en Bravo Team was ook wel aardig, maar Firewall: Zero Hour is misschien wel de beste shooter die ik tot nu toe heb gespeeld in VR.

Firewall: Zero Hour is een 4-vs-4 online multiplayer tactical shooter(!), waarin je het in teamverband tegen elkaar opneemt. De game lijkt een beetje op Rainbow Six, waarbij je goed moet samenwerken en tactisch moet spelen om het andere team te overmeesteren. Het doel van deze game is simpel: als aanvallend team moet je een computer zien te vinden en te hacken, terwijl het andere team dat juist moet zien te voorkomen.

Je zou de game in theorie met je DualShock-controller kunnen spelen, maar ik zou bijna willen zeggen dat je verplicht bent de PS Move-gun aan te schaffen (als je die nog niet hebt), want fucking hell, het werkt belachelijk goed en voegt zo veel toe aan de ervaring die je hebt tijdens het spelen! De game is wat langzamer dan andere shooters, en dat zorgt in combinatie met die gun in je handen voor een realisme dat ik nog niet eerder heb gevoeld in een VR-shooter.



Er had meer content in moeten zitten voor een VR Gold Award, maar de gameplay is retespannend en een potje eindigt altijd in een meesterlijke shoot-out, waar je het vervolgens enthousiast met je teammaten over hebt tot het volgende potje begint. Ik kan me voorstellen dat hier een passievolle community gaat ontstaan.

En daar ligt ook het gevaar, want als Firewall: Zero Hour niet aanslaat, kun je de game ook niet spelen, want er zitten geen singleplayer-modes in. Het is nu geen probleem om online spelers te vinden, maar hoe dat is over een paar weken/maanden in een toch al niche VR-markt? Ga dus spelen, nu!

SCORE:



KOTSGEHALTE:



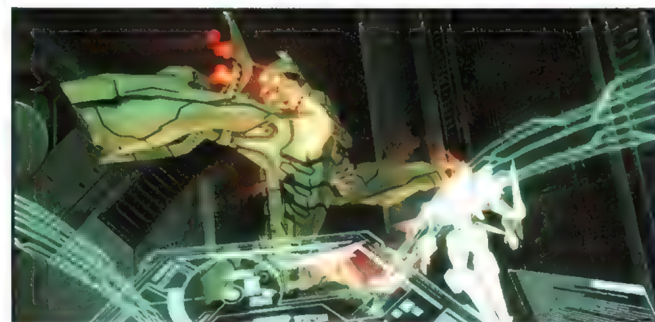
REVIEW

ZONE OF THE ENDERS: THE SECOND RUNNER MARS

Als ik terugdenk aan de PS2, staat Zone of the Enders: The Second Runner hoog op mijn nostalgielijstje. Ik heb deze fantastische third-person shooter/hack-'n-slasher van Hideo Kojima destijds helemaal kapot gespeeld.

Ik was dan ook aangenaam verrast toen er een remaster voor de PlayStation 4 werd aangekondigd – met volledige PSVR-support! Je kunt de hele game nu in VR spelen, maar daarin heeft het third-person-perspectief wel plaats moeten maken voor een first-person view, en dat heeft zowel voor- als nadelen.

Het voordeel is dat je letterlijk nog dichter op de actie staat, wat uiteraard voor nog meer beleving zorgt. Zeker als je ooit het origineel hebt gespeeld, is het tof om de wereld vanuit een ander camerastandpunt te zien.



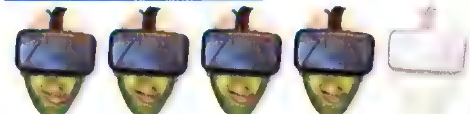
Het nadeel is dat de toch al chaotische gameplay nog veel meer madness oplevert in VR en de first-person view daarbij bijna overkill is. Hoewel je in een gigantische mech zit, is de gameplay idioot snel en aangezien de game automatisch naar nieuwe vijanden switcht, weet je af en toe van gekkigheid niet meer waar je bent. Daar komt bij dat de ingewikkelde controls van vroeger er nog steeds in zitten, dus je kampt met een behoorlijke learning curve – zeker in VR.

Voor VR-gevorderden is Zone of the Enders: The Second Runner niettemin een dikke aanrader, en als je het origineel hebt gespeeld helemaal. Vroeger kon je er slechts over fantaseren hoe vet het zou zijn om echt in die mech te zitten en nu – vijftien jaar later – kan dat dankzij VR. Mooie tijden! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:





HENGSTENBAL

STORMWIND (WHISPER)

Wat games betreft ben ik gek op pk's, hoe meer hoe beter. Gemeen grijnzend kwamen Dennis en Martin dan ook naar mijn bureau toe gelopen om mij een game te overhandigen met maar liefst één pk!

Ik heb he-le-maal niks met paarden. Heel lang geleden heb ik tijdens een vakantie met mijn ouders een uurtje op zo'n beest gezeten (ja, zelfs ik ben ooit een klein mannetje geweest en had een vader en een moeder). Ik weet nog dat ik een totaal tegenovergesteld ritme had als de pony in kwestie. Ging hij op, ging ik neer en vice versa. Sindsdien voel ik het aan mijn stuitje als er een vorstperiode aankomt.

Toevallig

De avond nadat ik de game van Dennis en Martin had gekregen, zat ik effe op de bank te zappen en geloof het of niet; op NPO 3 belandde ik bij een jeugdserie genaamd Stormwind. 'Verrek, zou dat met die game te maken hebben?'. En inderdaad; de game is gebaseerd op de films, boeken en tv-series die er over de zwarte hengst Stormwind gemaakt zijn.

En heb je 't over zwarte hengsten, dan denk je gelijk aan zestienjarige meisjes ... zoals Mika, de hoofdpersoon in de game, die vakantie komt vieren op de ranch waar Stormwind woont. Ze is er vaker geweest en wordt bijgepraat door de bejaarde opzichter die haar allerlei opdrachtjes uit laat voeren, zoals springen en galopperen, om je het rijden met de hengst weer in de vingers te laten krijgen. Het voelde een beetje alsof ik in Gran Turismo m'n rijbewijs moest halen ... met een Hyundai Pony.

Verzorging

Als de echte game opstart, kun je kiezen uit verschillende moeilijkheidsgraden en dan begint het spektakel! Je kunt namelijk je paard borstelen! Je hebt daarbij de keuze uit een harde of een zachte borstel voor de gevoelige plekjes (heel herkenbaar). Ook de hoeven moeten schoon en Stormwind moet regelmatig aangehaald en geaaid worden, want je weet: wie liefde geeft, krijgt liefde terug.

Ik besluit met m'n inmiddels glanzende paard de omgeving eens te verkennen en ga in m'n enthousiasme zo ver weg dat ik op een onzichtbare muur stuit; verder kan en mag ik niet in deze dichte-wereld game.

Op de terugweg trek ik wat sprintjes met m'n paard, maar op een bepaald moment doet Stormwind het niet meer. Is ie stuk? Nee, het blijkt dat z'n hoeven van al dat gejakker vuil zijn geworden en die moeten weer worden schoongemaakt. Best logisch eigenlijk; hoe lekker ren jij met vuile hoeven?



De laatste keer dat ik op een paard zat, was tijdens de beroemde Volendammer kermis. Ik werd achternagezeten door een leeuw terwijl ik een giraffe achtervolgde. Was ik met iets te veel Fristi's op in de draaimolen beland.

Doelgroep

Natuurlijk kun je urenlang met je paard blijven galopperen over de weilanden en door de bossen, maar wil je verder komen in het spel, dan moet je ook allerlei opdrachten uitvoeren, van speurtochten tot tijdritten en hoge sprongen. Spannend allemaal, hoor.

Toch, na enige tijd spelen, bekroop me langzaam het gevoel dat ik niet helemaal de doelgroep ben van deze game. Het is nu eenmaal heel lang geleden dat ik een 10-jarig meisje was.

Dat is het spel natuurlijk niet aan te rekenen. En het kan zomaar zijn dat sommige andere volwassen mannen het heerlijk vinden om Stormwind te borstelen en te aaien (er komen dan hartjes uit z'n vacht!), of een lekker eind op de zwarte hengst door de heuvels te draven. Ik zag Dennis namelijk best wel verlekkerd kijken naar het hoesje toen ie de game aan mij gaf, en toen ik een dag later de Switch van Martin leende, vroeg Dennis aan mij of hij de game mocht hebben als ik er klaar mee was. Hij kende namelijk nog wel een klein meisje dat ie er een groot plezier mee kon doen. Ja, ja ... ✖



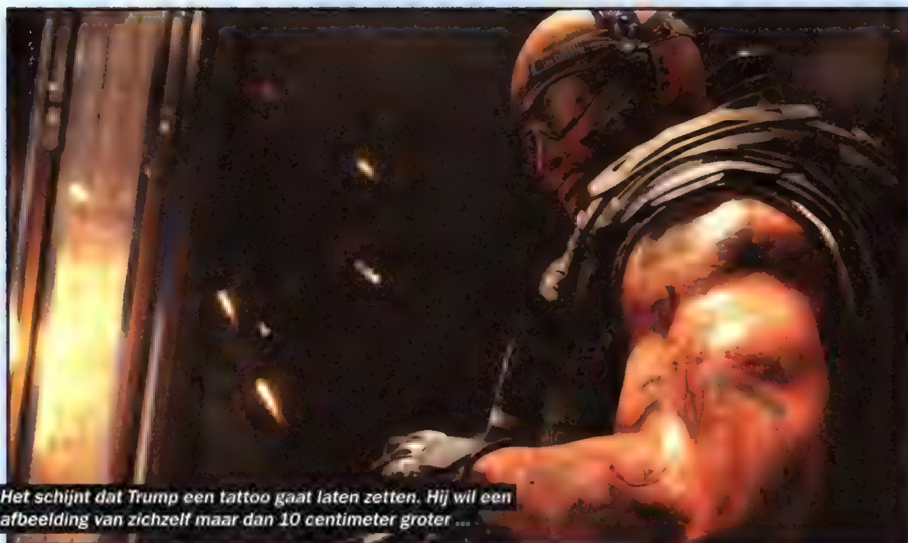
Paardenmeisjes hebben vaak een paardenstaart. Die krijg je vanzelf als je veel naar paarden staart.

REVIEWS

SEKS MET JE EX

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

Sommige Call of Duty's heb ik helemaal uitgewoond, andere gingen al na een paar weken richting een of ander neefje. Black Ops IIII mogen ze echter weer zelf kopen, want net als nagenoeg elke andere gamejourno op het review-event begon ik met een 'meh' en moesten ze de controller drie dagen later uit mijn verkrampte klauwen rukken.



Het schijnt dat Trump een tattoo gaat laten zetten. Hij wil een afbeelding van zichzelf maar dan 10 centimeter groter ...

Jetlag is voor pussy's, Duitsers en eikels die hengelen naar aandacht en de vraag 'o, waar ben je dan geweest?'. Jetlag heb je elke maandagochtend, punt. Het is niets waar een irritante onderwijzer of hoofdredacteur je niet doorheen kan laten ploegen. Of een partijtje Call of Duty: Black Ops IIII. Daar kwam ik achter toen ze ons vlak na een vlucht richting Los Angeles een controller in de hand dropten en een eerste Team Deatmatch opstartten. Heel even leek het alsof die veel te comfortabele fauteuil het zou winnen, maar uren later – het was in Europa inmiddels allang weer ochtend – zaten we stijf van de cafeïne te juichen, te vloeken en beschuldigden we elkaar van allerlei onfatsoenlijke activiteiten met moeders.

Springlevende dino

Call of Duty is een grote speler aan het shooterfront. Het maakt niet uit of de serie voor jou de commercieel leeggemolken neergang van een niet langer relevante dinosauriër vertegenwoordigt. Of je een paar afleveringen helemaal uitwoonde en de rest maar niets vond. Of het gewoon je go-to kick is om wekelijks een paar uurtjes met je vrienden zombies te knallen. Zelf heb ik de afgelopen jaren uitgebreid tussen al die houdingen heen en weer gezwalkt. Maar nu, met de bèta en een vrij intensieve review-doop achter de kiezen, lijkt deze Black Ops IIII er toch weer in te hakken. Om geen andere reden dan dat ik me nagenoeg elke minuut heb vermaakt. Meer dan ik vooraf had durven hopen. Is het weer de zoveelste Call of Duty? Ja, maar wat had je dan verwacht? Speelt ie smoother dan die postbode die de helft van de kinderen op zijn route eigenlijk een verjaardagscadeautje schuldig is? Affirmative.

De vergeten kunst van het rondrennen

Ondertussen weet je al dat Black Ops IIII geen singleplayer heeft, dat het de grootste dosis zombiegameplay ooit serveert én dat het met Blackout zijn caravan aan de battle royale-trekhaak hangt. De 'standaard multiplayer' lijkt daarbij wat in de verdrukking te komen, maar doet wat we ervan verwachten: korte, vaak intense partijen serveren van Deathmatch, Domination en het nog altijd geweldige Kill Confirmed.

Heist, waar je cash moet zien te bemachtigen (of stelen) en zorgen dat je ermee weg komt, is oké, maar beter in een esports-omgeving. Of in elk geval met een meer op elkaar ingespeeld »



» team. Het is eerst wel effe wennen aan de nieuwe wapens en dat de game je met zijn 'boots on the ground'-gameplay niet op of over bepaalde obstakels laat jumpen of klimmen. Om het tempo erin te houden, kun je nu wel haast elke actie (zoals sliden, zwemmen, ergens overheen klauteren) uitvoeren zonder je vizier van de vijand en je vinger van de trekker te halen. Gewoon rondrennen in een shooter is iets dat we te vaak voor lief nemen, maar wanneer dat niet precies goed zit, haalt dat de beleving net zo veel omlaag als een manke gunplay. Klein puntje van kritiek: voor veteranen komen heel wat maps misschien wel iets te 'bekend' over.

Zombies!

Kort door de bocht is dit het beste Zombie-deel tot nu toe.

"Een beproefde shootergameplay-formule, vlot draaiend en tot in de puntjes afgewerkt."

Tegelijk is het ook de diepste en meest complexe ooit. Dat betekent een langere, ietwat steilere leercurve. Elke map hoort bij één van twee verhaallijnen. Zo vallen IX en Voyage of the Damned onder een nieuw 'Chaos'-verhaal rond excentrieke tijdreizigers die hun ding in het eerste geval in en onder een Romeinse arena doen, en in dat tweede op een zinkende Titanic. Daarnaast is er de 'Aether'-storyline, die modernere personages in een remake van Blood of the Dead en (voor wie de Black Ops Pass koopt) Classified dropt. Het is tijdens de gesprekken met je vierkoppige team dat je dat verhaal verteld krijgt. Het stemmenwerk is geweldig en de dialoog bij momenten echt hilarisch. Okay, je hebt het na een tijdje wel gehoord en soms overstemt het je vaak paniekerige communicatie met co-op-kameraden, maar je haalt er heel wat broodnodige hints uit. Het enige dat ik niet heb geprobeerd, is zombies met bots. Een first voor de reeks, die maakt dat ook solospelers van deze mode kunnen proeven.

En nog meer zombies

De mappen zijn gruwelijk uitgestrekt, zitten vol puzzels, tonnen tactische mogelijkheden en allerlei kansen om met je hele groepje uitgeroeid te worden. Het wordt echter pas echt complex wanneer je in de customization van je personage duikt. Naast je wapens en een special wapen/aanval zijn er immers de elixirs. Drankjes die je zelf kunt craften en waarvan je er vier verschillende kan meenemen. Die komen in common- tot epic-varianten en trakteren je op handige of gameplaybepalende bonussen. Denk bijvoorbeeld aan uitgeschakelde spelers terug in de actie plaatsen nog vóórdat de golf van het moment helemaal is afgewerkt. Of je mag een wapen van de muur

PC KNALT WEER MEE

Lang niet elke Call of Duty-aflevering omarmt de pc-gamers zoals dat moet. Bij die van Treyarch zit dat meestal wel goed, en dat is voor Black Ops IIII gelukkig niet anders. De overstap van Steam naar Blizzards Battlenet zat er al een tijdje aan te komen en hoewel dat voor ons niet had gehoeven, hebben we weinig échte klachten over Battlenet. Wie in de open-bèta de pc-versie van Blackout speelde, weet al dat de pc-versie geen onhandig gemaskeerde port is, maar een game die helemaal from scratch voor dit platform is opgetrokken – van de navigatie langs menuschermen en gunplay tot de customization-opties die een pc-speler mag verwachten. Je HUD-elementen iets meer naar het midden trekken als je op zo'n extra brede monitor speelt? No problemo!





trekken dat onmiddellijk is geüpgraded voor jouw fase van de game.
Wegwijs worden in die mogelijkheden en een ideale elixirmix samenstellen die ook nog eens de slagkracht van je team complementeert, is in het begin wat overweldigend. En dan hebben we het nog niet gehad over die 'mutations', een soort mods waarmee je de allesbehalve vanilla-smaak

TIP!
Specialist HQ legt je uit hoe de specialist-klassen werken, breit daar een verhaaltje aan ... maar dat mag je net zo goed (liever zelfs) volkomen negeren.

van het Zombie-deel in Black Ops IIII naar eigen recept kunt tweaken. Kortom: het wordt effe wennen, maar aan het eind van de rit krijg je een aangenaam gestoord diepe en lang vers smakende Zombie-beleving.

Blackout

Hoe dúrf ik de misschien wel meest spraakmakende pijler van Black Ops IIII – de battle royale-mode Blackout – nog effe snel in een paragraafje achteraan te dumpen? Nou, omdat er verdomd weinig over te vertellen valt dat jullie niet al weten. Behalve dan misschien dat het doet wat het moet doen en de regerende Fortnite- en vooral PUBG-titelhouders terecht doet zweten. Het pakt gewoon het beste van die laatste en stroomlijnt dat naar een iets minder meedogenloze, soepel draaiende last man/team standing-kick. We speelden met ruwweg 100 man verdeeld over vierkoppige 'quads'.
Op twee keer wat marginaal connectiegestotter na was het een intens feestje. Zelfs die keren dat we het helemaal upfuckten, was het nog lachen. Oké, op de helikopters na stuurt elk voertuig als een grootmoeder in een zeepkist en het is nog even uitzoeken welke wapens je het best liggen, maar het inventory-management met een controller ging beter dan gevreesd.

Voor de rest doet Blackout wat de rest van Black Ops IIII doet: een beproefde shootergame-playformule, vlot draaiend en tot in de puntjes afgewerkt op je bord kwakken. We durven zelfs te vermoeden dat heel wat CoD-haters en -afhakers zich hier wel mee zullen vermaken. ✪



SCORE 82

Ik zie Black Ops IIII heel wat afgehaakte veteranen overtuigen tot een potje seks met een ex. Ze is niet meer zo heel jong, maar weet nog precies hoe goed ze was – én ze heeft een paar pittige moves bijgeleerd!

JURJEN



Je hebt wel een uurtje of vijftig nodig om alle modes uit te spelen, maar de online multiplayer is natuurlijk oneindig speelbaar.

50 UREN



18

BASICS

FIRST PERSON SHOOTER
ACTIVISION / TREYARCH
1-100 SPELERS
OUT NOW

FERRASSEND FRISSE FOOTIE

FIFA 19

"Ik heb nog nooit een zak geld een goal zien maken", zei Johan Cruijff ooit. Toch kun je er leuke dingen mee doen, zoals die übergeile Champions League-licentie bij je grote concurrent wegkapen. Maakt FIFA 19 zijn favorietenrol waar? Graddus checkt het uit.


De spelers van Dortmund vieren hun overwinning. Kunst als je met 16 man speelt.

Soms word ik er een beetje moe van hoor, die kritiek op EA. Sure, het bedrijf komt kil over en heeft absoluut dollartekens in de ogen, maar welke game-ontwikkelaar heeft dat nou niet? Activision brengt al vijf jaar geen nieuwe IP's meer, FromSoftware melkt Dark Souls tot de laatste druppel uit en zelfs het braafste jongetje van de klas Nintendo releast remake na remake voor de Switch. Daarbij vergeleken voelt FIFA 19 best wel ... fris.

weetje • weetje
Drie manieren om snel geld te verdienen in Ultimate Team: 1) Koop bronzen packs en list alles meteen op de transfermarkt, 2) Bied het minimum op gouden spelers – er slippen er altijd een paar doorheen die je met winst verkoopt, 3) Koop IF-spelers uit het Team of the Week voor hun discard-prijs en wacht vervolgens een week of twee met doorverkopen!

Populairste footie

Fris ja. Als in: nieuw. Vers. Verrassend. Wat, FIFA?! De grootste melkkoe van misschien wel het meest kapitalistische bedrijf ter wereld? Ja, FIFA ja. Ik vind sowieso dat de game de laatste jaren goed bezig is om niet alleen de populairste, maar ook de meest complete en daardoor beste footie te zijn. In 2014 hadden we de stap naar de next-gen, in 2016 The Journey en ook voor dit deel heeft men weer iets bijzonder tofs bedacht: de zogenaamde House Rules, waarmee je wedstrijden van een bizarre twist voorziet. Denk aan afspraken dat je alleen met afstandsschoten mag scoren, of – hilarisch – zonder scheidsrechter speelt.

"Alle zaken die op de schop zijn gegaan, pakken stuk voor stuk goed uit."

Ik probeerde het uit met een blik vrienden en nog meer blikjes Fristi, en ik ben serieus als ik zeg dat Mario Kart er een geduchte arcade-multiplayer-rivaal bij heeft gekregen. Mijn buurman denkt inmiddels dat er een stel melige stoners naast hem is komen wonen, vanwege al het stomme gelach elke keer dat er een doorgebroken speler van achteren werd getorpedeerd ... Moehahaha!

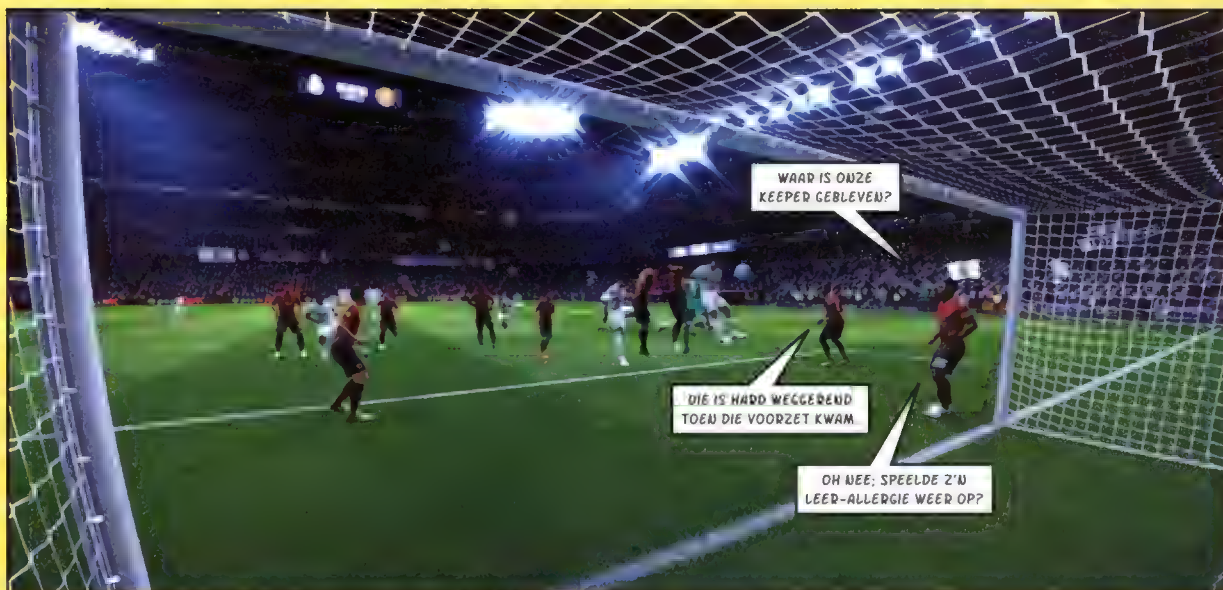
Niet schrikbarend

FIFA 19 is dus een hele toffe couch-multiplayergame. Maar ook als je op zoek bent naar een meer serieuze voetbalervaring ben je aan het juiste adres. Qua gameplay is er niet schrikbarend veel veranderd, maar de zaken die wél op de schop zijn gegaan, pakken stuk voor stuk goed uit!


Ronaldo kan enorm hoog springen, maar dat ie daarom altijd eist dat het dak openblijft, getuigt toch wel van enige zelfoverschatting.

weetje • weetje
Hoe zit het nou met die veelbesproken 'Pack Odds'? Welnu, bij elk pakketje in Ultimate Team staat aangegeven hoeveel kans je op een bepaalde speler hebt: in het geval van een Premium Gold Pack is dat bijvoorbeeld 100% op een 75+ speler, 20% op eentje van 82+ en 4,5% op een speler met een rating hoger dan 85. Duidelijk.

Zo is het spelverloop onvoorspelbaarder geworden. Je weet vast wel hoe het in oude FIFA's altijd aanvoelt alsof er een soort rails op de grasmat ligt, waardoor passes bepaalde patronen volgen en je precies weet welke schoten erin gaan en welke niet? Ik wil niet zeggen dat dit compleet verdwenen is, maar je controleert wedstrijden wel meer zelf en dingen worden minder in banen geleid door een onzichtbare Hand van God.
Een en ander is te danken aan subtiele veranderingen die een grote impact hebben. Neem de nieuwe 50/50's: voorheen werden deze bepaald door wie eerder bij de bal was; tegenwoordig door nog tien andere factoren, zoals de sterkte van de speler en gewoon botweg toeval.
Al met al is de game meer in balans. Belangrijk, want FIFA moet zowel professionele esporters als Karel de casual aanspreken.



Er is meer

Natuurlijk is er meer. Het einde van de Alex Hunter-trilogie in The Journey bijvoorbeeld, waarbij de schrijvers echt all-out zijn gegaan. Of het magische deuntje van de Champions League dat te pas en te onpas zijn opwachting maakt, puur omdat het zo episch klinkt (en omdat EA er ongeveer een miljoenmiljard euro voor heeft betaald, natuurlijk). Zelfs Ultimate Team, toch de ultieme vorm van dollarprinterij waar EA het liefst niet te veel aan verandert, voelt door de nieuwe opzet van de Divisions (nu Rivals genaamd) anders aan. Fris. Jammer alleen dat de Career Mode nog steeds precies hetzelfde is.
Nu ik het toch over mindere zaken heb: aanvallen is nog steeds stukken makkelijker dan verdedigen. Zeker, de nieuwe 50/50's helpen, maar nog te vaak eindigen uitslagen in 6-4 of 8-1 omdat aanvallers way overpowered zijn. Ook kut: goedkope penalty's. Ik kreeg drie wedstrijden op rij een dubieuze pingel tegen, waarvan eentje in de laatste minuut van een spannende 0-0. Zo frustrerend! En kom niet met van 'leer verdedigen', want in FIFA 18 gebeurde het nooit en ik weet dondersgoed of ik de bal of de man speel. De VAR zou een welkome toevoeging kunnen zijn, maar die zit er dit jaar helaas (nog) niet in.



weetje • weetje

Beste Nederlandse spelers in FIFA 19 zijn Virgil van Dijk en – best knap op z'n oude dag – Arjen Robben, beiden met een rating van 85. Hoogst gewaardeerde Eredivisievoetballer is Hakim Ziyech met een beoordeling van 84.



BEDELEN OM EEN BETERE RATING

Wie is de beste voetballer ooit? Volgens EA is het in ieder geval niet Johan Cruijff: onze landgenoot heeft een rating van 'slechts' 94, en da's dus lager dan bijvoorbeeld Pelé (98) of Diego Maradona (97).
Het schiet Carol Thate, sinds 2016 directeur van World of Cruijff, in het verkeerde keelgat: "Wij dachten dat Johan dichter tegen Pelé en Maradona aan zou zitten. Op de rating hebben wij geen invloed. Ik weet niet of EA het gaat aanpassen, maar Johan verdient het goed te worden vertegenwoordigd."
Ons lijkt het vrijwel zeker dat de rating gewoon hetzelfde blijft. Als EA zou luisteren naar alle kritiek op spelersbeoordelingen, scoren zichzelf overschattende gasten als Mario Balotelli en Nicklas Bendtner straks ook ineens boven de 95 ...



De meest complete

Als puntje bij paaltje komt, is FIFA 19 echter heerlijk compleet en vertrouwd, maar tegelijkertijd ook anders. Fris. Ik heb nog steeds het idee dat je minder lekker kan priegelen dan in PES, maar als je dit jaar de meest complete voetbalgame wil spelen, kun je niet om FIFA heen.

SCORE 85

Door alle subtiele en minder subtiele veranderingen voelt FIFA 19 lekker fris aan. Best knap voor een serie die inmiddels alweer dik 25 jaar meegaat.

GRADDUS



2 x 45 minuten x héél veel!

1 SEIZOEN



BASICS

VOETBALGAME
EA VANCOUVER / EA SPORTS
1-22 SPELER(S)
OUT NOW

HET IS WEER EENS FÉÉST!

SUPER MARIO PARTY

Na het teleurstellende Mario Party 9 en 10 had Jurjen weinig hoop dat Nd Cube nog iets leuks van de Mario Party-serie kon maken. Toch stemden de eerste beelden van Super Mario Party hem hoopvol. En die hoop bleek deze keer gerechtvaardigd.





Ik maakte een beeldmapje voor deze game op mijn laptop thuis aan de eettafel. Wilde mijn vrouw toch wel effe weten wat voor beeld er in dat mapje 'SM Party' stond ...

Sinds het (briljante) eerste deel in 1999 verscheen, werd Mario Party een jaarlijks terugkerend fenomeen (alleen 2001 werd even overgeslagen), net als FIFA en Call of Duty dat tegenwoordig zijn. Elk jaar wat nieuwe spelborden, een stuk of vijftig nieuwe minigames, een paar nieuwe personages erbij en we konden weer een jaartje vooruit.

De opzet bleef in de kern altijd gelijk: met vier Mario-personages werd er om beurten met de dobbelsteen gegooid en over het spelbord gelopen, op jacht naar munten en sterren. Als alle vier de poppetjes hadden gelopen, volgde een geinige minigame. Zo ging dat tot Mario Party 8 in 2007 verscheen, toen het aanzwellende gemopper over uitmelkerij en de vraag om iets nieuws blijkbaar tot het hoofdkantoor van Nintendo was doorgedrongen. De traditie om elk jaar met een nieuwe genummerde party voor Nintendo's tv-console uit te brengen werd na deel 8 in elk geval gestaakt.

Vijf jaar lang bleef het stil, en toen verscheen Mario Party 9. Niet gemaakt door de traditionele ontwikkelaar Hudson Soft, maar door Nintendo's eigen Nd Cube-studio. En het was inderdaad wat anders dan anders geworden.

Gimmicks

In Mario Party 9 werd niet langer individueel naar de sterren geracet, maar moest je ministars kopen met munten. De belangrijkste vernieuwing was echter dat je samen in een voertuig over het spelbord reisde, en dus niet bij elkaar vandaan kon lopen. Nog gekker werd het in Mario Party 10, waarin één speler als Bowser fungeerde en het in die rol opnam tegen de rest.

Net als veel andere reviewers kreeg ik een beetje spijt van mijn eerdere gemopper over uitmelkerij en de vraag om iets nieuws. Want deel 9 en 10 waren misschien wel vernieuwend, maar dat kwam het spelplezier niet ten goede. Integendeel zelfs. De gimmicks zorgden ervoor dat de games – ik kan het niet anders uitdrukken – niet meer als Mario Party aanvoelden. Ze voelden meer aan als wanhopige pogingen om met geforceerde middelen van Mario Party iets te maken wat het niet was.



weetje • weetje

Mario Party is natuurlijk bij uitstek bedoeld om met vier spelers tegelijk te spelen, maar vanzelfsprekend heb je niet altijd drie medespelers in de buurt. Gelukkig kun je elke spelstand van Super Mario Party ook met één, twee of drie spelers spelen.

Los van de Mario Party-spin-offs op de handhelds is er na Mario Party 10 uit 2015 weer een gat van drie jaar gevallen. Een nieuwe periode van bezinning, vermoed ik. Want ook al is Super Mario Party net als deel 9 en 10 door Nd Cube gemaakt, de game grijpt qua sfeer en opzet vooral terug op de eerdere, door Hudson Soft gemaakte delen.

Geweldig tot supergeweldig

Geen voertuigen, geen asynchrone multiplayer: Mario Party is weer gewoon Mario Party. Een spelbord, vier personages erop, dobbelen, minigames en naar de sterren racen. Het mooie is dat het voorvoegsel



IK HAAT VAREN; HET ENIGE WAAR IK VAN HOU ZIJN KANO'S EN EEN BANANENBOOT ALS TOETJE.

'Super' deze keer echt ergens op slaat. Want de borden steken beter in elkaar dan ooit, het maakt deze keer ook echt iets uit welk personage je kiest, het dobbelen heeft een leuke extra dimensie gekregen, de minigames vallen eigenlijk allemaal in de categorieën geweldig tot supergeweldig, en het racen naar de sterren is interessanter dan ooit. Laat ik mijn lovende woorden iets toelichten om ook jou daarvan te overtuigen.



Strategieën

De spelborden zijn precies goed van omvang, bieden verschillende routes, binnendoorweggetjes, vakjes die bepaalde delen transformeren en kleine puzzeltjes. Je kunt direct naar de ster racen, maar al snel zul je ontdekken dat er ook andere strategieën mogelijk zijn.

weetje • weetje

Klein nieuwtje wat erg grappig werkt: drie rondes vóór het eind van het bordspel verschijnt een personage dat voorspelt wie er gaat winnen, bijvoorbeeld de speler die op dat moment op de derde of vierde plaats staat. Die persoon krijgt vervolgens een aantal munten of een bonusvoorwerp om te helpen de voorspelling uit te laten komen. En vaak werkt dat ook nog!

Elk personage brengt deze keer zijn eigen dobbelsteen mee, die je in plaats van de gebruikelijke 1-2-3-4-5-6-dobbelsteen mag gebruiken. Mario heeft bijvoorbeeld een 1-3-3-3-5-6-dobbelsteen, en biedt daarmee dus een flinke kans om drie vakjes of meer vooruit te komen. Iets gewaagder is de 1-8-9-10-dobbelsteen van Bowser; de overige twee zijdes helpen je niet vooruit, maar trekken drie muntjes van je saldo af.

De personages die niet door spelers worden bestuurd verschijnen deze keer op het spelbord. Als je eroverheen loopt, wordt dit personage je partner en mag je ook zijn of haar dobbelsteen gebruiken. Dat kan zo vaak je wilt, maar met slechts één dobbelsteen per beurt. Vervolgens zal elke verzamelde partner nog 1 of 2 gooien, dus echt overpowered word je er niet van. Maar je begrijpt, het dobbelen vraagt deze keer iets meer dan simpelweg op een knop drukken. Enneuh ... eerst partners verzamelen en dan pas naar de ster racen is een handige strategie.

"De borden steken beter in elkaar dan ooit, en het maakt ook echt iets uit welk personage je kiest."

Beetje gemeen

Nog een handige strategie: eerst naar de delen van het bord reizen waar je veel munten kunt verzamelen. En dan naar Lakitu, die je dertig munten kunt betalen om een ster van een andere speler te stelen. Of je gaat naar de voorwerpwinkel, waar je een gouden buis kunt kopen die je de volgende beurt vlak voor de ster van Toadette afzet. Heerlijk om zo de ster voor de neus van andere spelers weg te grissen. En zo moedigt deze Super Mario Party op wel meer manieren aan tot een 'beetje gemeen' gedrag, om de competitieve sfeer tussen de spelers op scherp te zetten. Dat komt natuurlijk vooral tot uiting tijdens de minigames, die mij deze keer zoals gezegd állemaal bevielen. Ze zijn zo simpel dat iedereen ze snapt, je kunt ze op het titelscherm al oefenen (dat werkt echt fucking briljant) en de meeste bestuur je gewoon met de stick en één knop van de Joy-Con. Het handjevol minigames waarin je wél motion controls moet gebruiken is zo leuk dat ik daar niet over wil klagen.

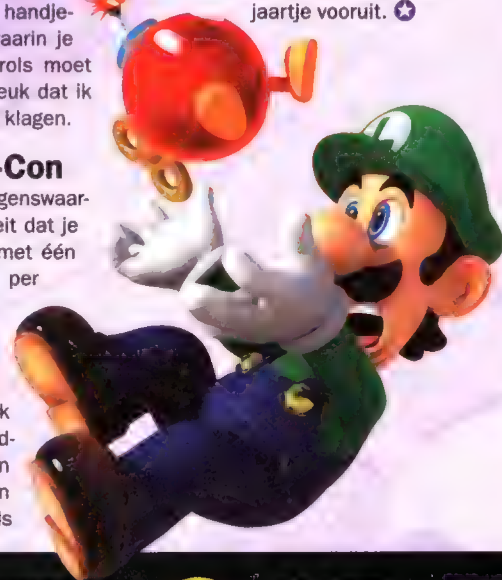


Altijd lekker, sport & spel met voedsel. Zo was ik met tennis een enorme liefhebber van het dropshot, had ik met skiën mijn ski's altijd in de 'pizzapunt' en pikte ik als spits bij voetballen menig kooltje mee.

Alleen Joy-Con

Wat ik wel beklagenswaardig vind, is het feit dat je de game alleen met één losse Joy-Con per speler kunt besturen. Dus niet met die lekkere Pro-controller van me. En ook niet in de handheld, met Joy-Con aan beide kanten van je Switch. Als je los van de tv wilt spelen, moet dat dus met losse Joy-Con-controllers op een neergezet Switch-scherm. Beetje kut, maar de game biedt genoeg om dit 'euvel' te compenseren. Zoals de geweldige extra spelstanden en bonusdingetjes.

In 'Wilde wateren' bestuur je bijvoorbeeld een vlot door een rivier vol minigames en draait alles om samenwerken. In Partnerparty speel je met twee teams van twee spelers op speciale spelborden waarop je je eigen route kunt kiezen. In Toads keetkamer tref je speciale minigames die op bijzondere manieren gebruikmaken van je Switch-systeem. En dan is er nog een extra ritmespelletje, de mogelijkheid om stickers van personages op achtergronden te plakken – waarom ook niet – en meer. We kunnen weer een jaartje vooruit. ✪



SCORE 88

Je kunt wel merken dat Nd Cube alles op alles heeft gezet om het ware Mario Party-gevoel weer eens goed op de kaart te zetten. En dat is ze gelukt. Deze game mag met recht Súper Mario Party heten!

JURJEN



Er is volop content, en de herspeelwaarde is hoog.

60 UREN



BASICS

PARTYGAME
ND CUBE / NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

IN DE SCHADUW VAN CRYSTAL DYNAMICS

SHADOW OF THE TOM

Voor veel gamers is Lara Croft ook na twintig jaar nog altijd de ultieme gamechick. Ook Florian is al jaren in de ban van mejuffrouw Croft, en in Shadow of the Tomb Raider wordt hij zelfs een beetje verliefd op haar ... maar wat minder op de game zelf.



Het is alweer vijf jaar geleden dat de Tomb Raider-trilogie van start ging. In de eerste game zagen we een jonge, schattige Lara Croft die nog heel erg naar zichzelf op zoek was en behoorlijk moeite had met geweld. In Rise of the Tomb Raider zagen we Lara hoe we haar van vóór de trilogie kenden: als de stoere chick die precies weet wat ze wil. Maar in Shadow of the Tomb Raider is ze meer bad-ass dan ooit ...

Vleugje Kratos

Dit is de meest duistere Lara Croft die je ooit hebt gezien. Ze is meedogenloos, kwaad, heeft schijt aan alles en legt nu bijna voor de lol bad guys om. Het is alsof ze een vleugje Kratos heeft meegekregen, en ik moet zeggen dat het effe wennen is, maar tegelijkertijd op een vreemde manier ook gruwelijk sexy. Ze zit heerlijk in haar vel en dat maakt haar als character geloofwaardiger, en die attitude staat haar fantastisch; ik heb van Lara genoten!

Voordat ik aan Shadow of the Tomb Raider begon, heb ik Rise of the Tomb Raider nog even aangezet. Wat opviel was dat Shadow of the Tomb Raider er nog vetter uitziet dan zijn voorganger (check kader), maar ook dat de hele feel van de game anders is geworden. Het is wat lastig uit te leggen, maar Lara beweegt anders. Niet alleen haar animaties, maar ook de manier waarop ze reageert op haar omgeving. Het duurde even voordat ik er m'n vinger op kon leggen.

4K HDR-GRAPHICS

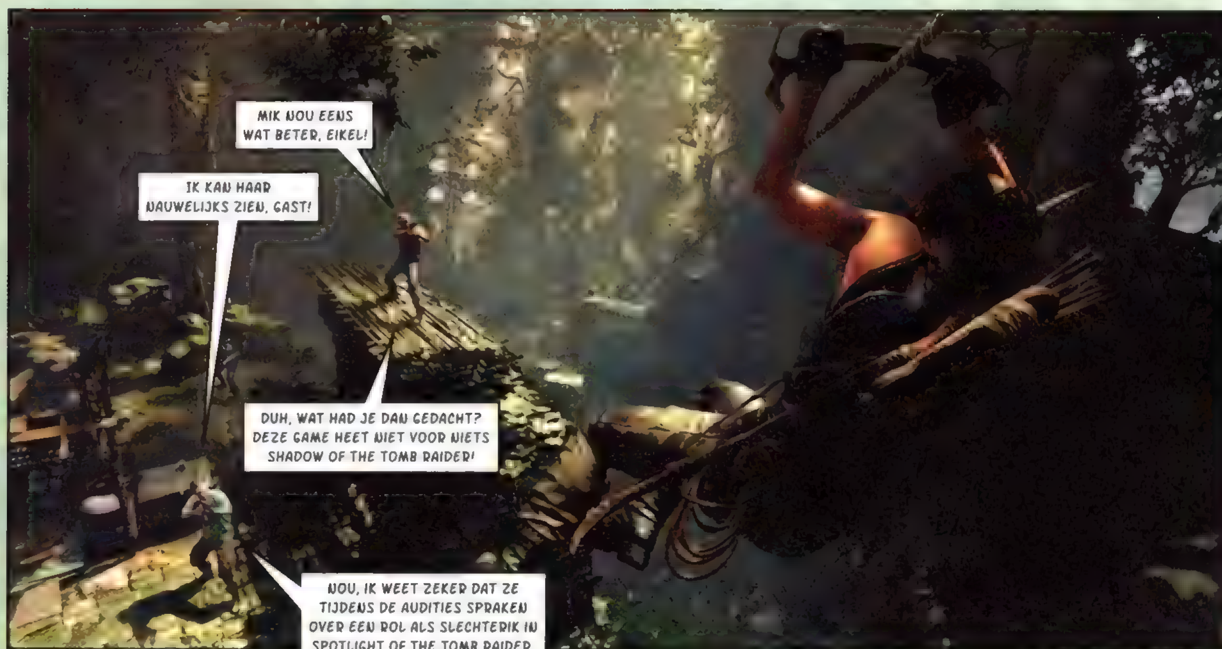
Ik heb Shadow of the Tomb Raider op de Xbox One X gespeeld, en dit is met stip mijn favoriete 4K HDR-game. Door de hoge resolutie komen Lara en haar omgeving haarscherp in beeld, maar vooral het gebruik van HDR in Shadow of the Tomb Raider is subliem. De manier waarop er in deze game met donker en felle highlights wordt gespeeld, zorgt voor de ultieme HDR-showcase.

Verliefd

Tot ik me bedacht dat deze Tomb Raider-game door een andere developer is gemaakt! Tenminste, de verhoudingen liggen anders. Tomb Raider werd exclusief gemaakt door Crystal Dynamics. Rise of the Tomb Raider werd gemaakt door Crystal Dynamics met Eidos Montreal in een ondersteunende rol, maar bij Shadow of the Tomb Raider is het andersom; de game is gemaakt door Eidos Montreal terwijl Crystal Dynamics een oogje in het zeil hield. Wat Eidos Montreal dus goed heeft gedaan, is de weerspiegeling van de persoonlijkheid van Lara Croft. Als gamer heb ik natuurlijk altijd al warme gevoelens voor Lara gehad, maar dit is de eerste game waarin ik oprecht een aantal keer dacht 'wow, wat een vrouw' en zelfs een beetje verliefd op haar ben geworden. Ze lijkt ook enorm op haar voice en motion-actrice Camilla Luddington en ja, dat is een goed ding. Google haar maar eens: Camilla is B-E-A-Utiful!

Minder scripted

Wat Eidos Montreal eveneens fantastisch heeft gedaan, is

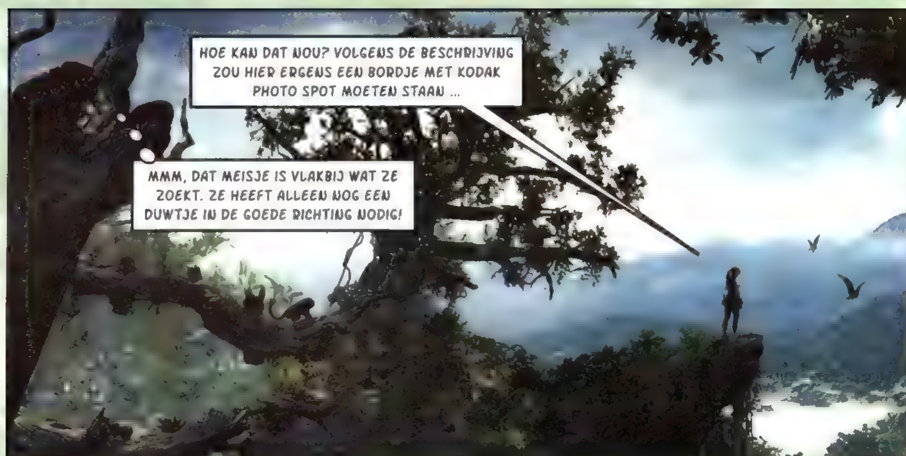




weetje • weetje

Op de PS4 Pro en Xbox One X kun je gebruikmaken van twee modes. Je kunt spelen in 4K/30 frames per seconde of in 1080p/60fps. Handig als je geen 4K-tv hebt, of de meest soepele Lara onder de knoppen wil hebben.

B RAIDER



het verlevendigen van de wereld waarin het avontuur zich afspeelt. De game is breder opgezet dan z'n voorgangers, wat resulteert in een minder scripted game met meer grote open gebieden en daarin ook meer dorpjes. Er valt serieus veel te ontdekken, en door te ouwehoeren met de lokale bevolking krijg je hints naar verborgen schatten en sidemissions. Daarnaast kun je uiteraard de shops bezoeken voor nieuwe items en upgrades voor wapens en outfits. De game lééft gewoon meer.

Waar Eidos Montreal ook een pluim voor verdient, is het ontwerp van de vele tombs en crypts. Hoewel je er een aantal bezoekt tijdens de verhaallijn, zijn er in de wereld nog veel meer optionele tombs te ontdekken, en die zijn niet alleen een lust voor het oog, maar oprecht leuk om te doorgronden. Er moeten vet bedachte puzzels worden opgelost, beelden versleept, switches omgezet, vallen ontweken, machines aangezet, items gevonden, doolhoven doorlopen en ga zo maar door. Dit is Tomb Raider in hart en nieren, en absoluut de ster van de show. Lara heeft daarnaast wat nieuwe trucjes in de aanslag. Zo kan je nu haar pikhouweel vastzetten, zodat je kunt abseilen om nieuwe gebieden te bereiken en heeft ze klimgerei aan haar schoenen, zodat je letterlijk ondersteboven kunt klimmen. Het ontdekken en overmeesteren van de tombs is fantastisch, en is uiteindelijk de reden voor het hoge cijfer voor de game. Respect in dat opzicht voor Eidos Montreal, maar toch had ik achteraf liever Crystal Dynamics aan het roer gehad ...

Slordig

Ik moet Shadow of the Tomb Raider namelijk omschrijven als 'een beetje slordig'. Dat heeft vooral met 'de feel' van de game te maken, en dat zal ik proberen te verduidelijken. Weet je nog hoe je een grijns op je smoel had toen je de eerste Assassin's Creed speelde, maar je Altaïr af en toe wel kon vermoorden omdat de besturing zo clunky was? Hoe vaak heb je niet mis of de verkeerde kant op gesprongen, of dat Altaïr zich aan richeltjes vasthield waarvan je helemaal niet wilde dat hij ze vastgreep? Shadow of the Tomb Raider gaf me flashbacks.

"Dit is de meest duistere Lara Croft die je ooit hebt gezien."

Het is heus niet zo erg als in de eerste Assassin's Creed, maar het is absoluut een downgrade ten opzichte van Rise of the Tomb Raider. Het voelt allemaal wat lomp aan – alsof de game nog gepolijst had moeten worden.

Supermodel

Dat merk je ook aan de NPC's. Lara en de andere main characters zien er prachtig uit, maar de bevolking van de dorpjes zijn regelrecht uit een willekeurige last-gen game geplukt. Tijdens gesprekjes met NPC's krijg je in-game cutscenes, en vooral als Lara in hetzelfde shot staat, moest ik af en toe hard lachen om het contrast. Alsof er een supermodel vastzit in een wereld vol trollen.

Maar ook Lara zelf heeft helaas niet de aandacht gekregen die ze verdient. Zo kun je gebruikmaken van verschillende outfits, maar die clippen door wapens en animaties heen.

Daarnaast ben ik meer dan eens in een situatie terechtgekomen waarin de game vond dat ik mis sprong. Ik zat bijvoorbeeld in een puzzel en zag maar één mogelijkheid om verder te komen, namelijk door vanaf een plateau met een gigantische jump naar de overkant te springen. Ik heb daar een uur vastgezeten, omdat ik de eerste paar keer de sprong volgens de game niet haalde, en dan ga je hard twijfelen of dat wel écht de oplossing is en dus allerlei andere dingen proberen. Ik raakte gefrustreerd door Lara, en dat is niet haar schuld; ze is gewoon net wat liefde tekortgekomen!





Florian heeft wel een punt wat betreft de afwerking van de game: die visjes lijken toch wel erg op elkaar.

SCORE 82

De persoonlijkheid van Lara en de vele prachtig ontworpen tombs die kunnen worden ontdekt, zouden Shadow of the Tomb Raider de beste uit de serie moeten maken. Door de slordige afwerking is dat helaas niet het geval.

FLORIAN



Als je puur en alleen de main story doet, ben je zo'n 10 uur bezig. Maar kom op, je bent Lara Croft: je wil alles ontdekken! Uurtje of 25 dus.

25 UREN



BASICS

ACTION ADVENTURE
EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX
1 SPELER

EMOTIONEEL BELADEN ACHTBAANRIT

LIFE IS STRANGE 2 EPISODE 1

Er zijn weinig games die Florian emotioneel zo hebben weten te raken als Life is Strange. Weet ontwikkelaar Dontnod zijn gevoelige snaar in seizoen twee opnieuw te beroeren?



Life is Strange kwam langzaam op gang, maar groeide uit tot een spannende game met bijna onmenselijke dilemma's. Ik weet nog hoe ik af en toe m'n controller naast me neer moest leggen om na te denken over de keiharde keuzes die ik moest maken. Life is Strange 2 doet daar nog een schepje bovenop.

Sean en Daniel

Life is Strange 2 speelt zich af na de gebeurtenissen in het eerste deel. De keuzes die je hebt gemaakt komen terug in het tweede seizoen, al merk je daar nog weinig van in de eerste episode. Het is een nieuw verhaal, dat zich weliswaar afspeelt in hetzelfde universum, maar compleet bestaat uit nieuwe characters. Max en Chloe hebben plaatsgemaakt voor de broertjes Sean en Daniel Diaz. Sean en Daniel wonen samen met hun vader en hebben geen contact meer met hun moeder. Sean zit in de puberteit en is vooral bezig met het scoren van meisjes. Daniel is het onschuldige broertje dat tegen zijn grote broer opkijkt. Sean heeft maar weinig oog voor zijn broertje, maar door een vreselijke gebeurtenis aan het begin van de game verliezen ze ook nog hun vader en zijn ze op elkaar aangewezen. Ze moeten op de vlucht voor de politie, en daar begint de emotioneel beladen achtbaanrit.

Verantwoordelijkheidsgevoel

Life is Strange werd pas spannend na een paar episodes, maar in deel 2 zit de emotie gelijk in een stroomversnelling. Binnen een uur maak je ingrijpende keuzes, en dat zorgt er meteen voor dat je een band met de broertjes opbouwt. Als speler leef je ontzettend mee en in no-time voelde ik me verbonden met de characters. Ik vond het aanvankelijk best kut dat Max en Chloe exit zijn, maar daar kom ik nu op terug. De manier waarop Daniel naar z'n grote broer opkijkt en Sean wordt verplicht volwassen te worden, is meesterlijk bedacht en uitgevoerd. De gebeurtenissen in de game zijn heftig en de keuzes die je maakt, voelen extra zwaar aan omdat je niet alleen jezelf, maar ook je broertje moet zien te beschermen. Er ontstaat een verantwoordelijkheidsgevoel dat ik nog maar weinig heb beleefd in games.

> **"Als speler leef je enorm mee en in no-time voelde ik me verbonden met de beide characters."**



Superpowers

Dat wordt nog eens extra benadrukt als je er langzaamaan achter komt dat Daniel geen normaal broertje is. Het jochie kan maar moeilijk omgaan met de harde werkelijkheid waar hij en zijn broer zich in bevinden, en flipt daardoor af en toe zo hard dat hij de controle over zijn emoties verliest. Als dat gebeurt, heeft Daniel een soort superpowers waar ik nu niets over ga verklappen.

De opbouw van de game is fantastisch en veel beter dan in het eerste seizoen. De spanning zit er acuut in en door de manier waarop de emotie wordt neergezet, heb je met een een band met de broertjes. Grafisch is de game nog steeds niet fantastisch en er zitten wat glitches in, zoals de lipsyncing die niet gelijk loopt met het geluid en textures die niet inladen, maar dat neem je voor lief omdat het verhaal zo meesterlijk is opgezet. Kom maar op met de volgende afleveringen!



weetje • weetje

The Awesome Adventures of Captain Spirit is een prequel, waarin je keuzes invloed hebben op Life is Strange 2. Download het gratis en speel de prequel voordat je gaat beginnen aan Life is Strange 2!

SCORE 85

Het is even slikken dat Max en Chloe niet meer de main characters zijn, maar Sean en Daniel zijn minstens zo interessant en het verhaal wordt veel beter opgebouwd. Het is vanaf het begin al een heftige achtbaanrit vol emoties – heerlijk!

FLORIAN



Je zou de eerste episode binnen twee uur kunnen uitspelen, maar als je er lekker de tijd voor neemt, is dat het dubbele.

4 UREN



BASICS

STORY-ADVENTURE
DONTNOD / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW · XBOX ONE · PC · PS4

JEUJ! BLACK FLAG EN ORIGINS HEBBEN EEN KIND

ASSASSIN'S CREED

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Net als Zeus is Wouter het enige kind in z'n gezin dat niet is opgegeten door z'n vader, dus is hij vanzelfsprekend de meest geschikte persoon om Assassin's Creed Odyssey te reviewen.



'Assassin's Creed Odyssey wordt veel, véél langer dan Origins en de map is groter' is een van de eerste dingen die ik hoorde over de nieuwe Assassin's Creed. Nou vond ik veel dingen niet goed aan Bayeks Egyptische avontuur, maar 'te klein' was wel de laatste kritiek die ik erover zou uiten. Bovendien komt Odyssey weer doodleuk een jaar na de vorige AC, dus het leek me duidelijk: Ubi lapt weer oude trucjes! Komt ook nog eens bij dat ik, aan de andere reviews te lezen, ongeveer de enige op deze wereld ben die zich kapot ergerde aan de voice acting van ongeveer 80 procent van de characters in Assassin's Creed: Origins, dus de kans dat ik precies dezelfde game in een andere setting zou krijgen, leek me een behoorlijk reële veronderstelling. Begrijp me niet verkeerd; gelijk hebben vind ik fijn, maar soms is het nóg lekkerder om het verkeerd te hebben!

Kassandra moet kakken

Om eerlijk te zijn waren de eerste stapjes in Odyssey niet de fijnste game-belevenis van mijn leven. Los van de eerste cinematic trouwens, want die is indrukwekkend en ziet er een stuk beter uit dan ALLES in Origins, met name door de beter bewegende gezichten en andere knappe details in de huid en haren van de characters. O, en aders! Zo'n beetje ieder personage in Odyssey heeft een dikke blauwe ader over haar of zijn arm lopen, en vreemd genoeg ziet dat er awesome realistisch uit. Je verzint het niet, maar Ubi heeft dat wel gedaan.

Anyway, dat was nog maar de eerste cinematic, dus had ik nog niet gelopen en ik had het toch echt over het feit dat de eerste stapjes niet fijn waren. Want de animaties van mijn Kassandra ... euh, laten we zeggen dat ze een redelijke ... euh, schuurmeid is. Ze stampt behoorlijk macho in de rondte en ik denk zelfs dat Ubi gewoon de animaties van Alexios, het mannelijke hoofdpersonage in Odyssey, heeft genomen, de positie van de schouders iets heeft veranderd en de bewegingen licht heeft versneld, et voilà: een vrouw is geboren! Kassandra is gelukkig een fucking stoere chick, dus het past wel enigszins bij haar, maar ik kan niet zeggen dat het heel natuurlijk overkomt. Daarbij blijft ze ook nog vaak haken in ongelukkige posities, iets waar Bayek ook al last van had, dus het begin was verre van soepel. Maar op zich zijn de animaties niet zo vreselijk dat m'n ogen ervan gingen tranen, want dat janken kwam pas toen ik met iemand ging praten ...

Markos Schnarkos

'Alsof teksten voor een serieuze theatervoorstelling worden ingesproken door volslagen onervaren acteurs die verplicht een idioot accent op moeten zetten en denken dat ze een Shakespeare-versie van Spongebob Squarepants moeten doen' is hoe ik het stemwerk in Origins omschreef. Omdat weinigen deze kritiek hebben geuit, zag ik verbetering in Odyssey op dat gebied somber in, iets wat bevestigd werd toen Kassandra met ene Markos ging praten.

Deze gast is de eerste questgiver van de game, de man die Kassandra/Alexios heeft opgevoed, en daar moet je meerdere keren mee praten – voor mij een cringe fest van jewel-

DE KEUZE IS AAN JOU... JOU... JOU... JOU...

Geloof het of niet, maar Odyssey heeft NE-GEN verschillende einden die gekoppeld zijn aan de keuzes die je tijdens bepaalde dialogen kunt maken. En, nog wel moeilijker te geloven, deze opties zijn vaak best pittige dillema's. Ze zijn lang niet zo subtiel als die in een BioWare-game, maar er zijn vaak momenten geweest waarbij ik dacht: o shit, dit vraag je echt van me, Odyssey!?



ODYSSEY



PAKKIE!

Looten in Origins was leuk, maar het systeem beperkte zich tot de wapens en wat upgrades voor je outfit, dus overweldigend was het niet. In Odyssey is het echter geregeld zoals het een ware RPG betaamt: je helm, torso- en onderlichaambekleding, gauntlets en laarzen zijn allemaal los van elkaar te verwisselen voor betere waar, iets dat vaak verrassend coole combo's tot gevolg heeft. Kassandra zag er in mijn game bijna elk uur flink anders uit, en dat vind een kledingliefhebber zoals ik mooie dingen!

ste. Deze gast praat ... nee, schréëuwt alsof hij de comic relief in een klucht speelt, elk woord kneiteroverdreven benadrukkend. Hij leest z'n teksten blijkbaar op van een papiertje dat hij nog nooit eerder heeft gezien, dat bovendien ergens 25 meter in de verte is opgehangen, terwijl er iemand met een stok tegen z'n ballen slaat – anders snap ik niet waarom hij op deze manier staat te krakelen. Maar Markos was gelukkig een van de laatste, grootste irritaties die ik tegenkwam in Assassin's Creed Odyssey, want toen deze rukker eenmaal opgerot was, werd de game alleen maar beter en beter ...

Apen uit Odyssey's mouw

Naarmate Odyssey vordert, val ik van de ene aangename verbazing in de andere. Het eerste wat opvalt is de combat: die is in grote lijnen hetzelfde als in Origins, maar de verschillende special moves die je kunt unlocken maken het grote verschil. Met de Bull Rush spoedt Kassandra lomp dwars door vijanden heen, ze heeft een move waarmee ze schilden van vijanden jat, en ook met de pijl-en-boog kan de Spartaanse chick de nodige toffe trucjes uithalen. Man, ze is zo veel harder een baas dan Bayek!

Ook kom ik er snel achter dat het verhaal beter tot z'n recht komt dan in de voorganger; de missies worden niet meer als los zand in je gezicht gesmeten en hebben meer samenhang. In de gesprekken zit veel meer emotie, de characters zien er stukken beter uit (er gaat daarom wel elke keer een laadschermpje aan vooraf, maar dat is het waard) en maken dingen mee die me daadwerkelijk interesseren.

Daarnaast heeft Odyssey nog wat verrassingen voor later in de game. Bijvoorbeeld dat je elk gebied langzamerhand kunt veroveren door de infrastructuur te ondermijnen, waarbij je de kant van de Spartanen of de Atheners kiest, wat culmineert in een grote veldslag. Daarna kom je erachter dat de naval combat terug is, maar het werkt deze keer sneller en Kassandra kan andere bemanning 'ronselen' door vijanden bewusteloos te slaan, want ja, zo overtuig je natuurlijk mensen om bij je groepje te komen! O, en dan is er nog het Mercenaries-systeem, wat eigenlijk een soort versimpelde rip-off is van het Nemesis-systeem uit Shadow of Mordor/War, maar de game toch net een stukje spannender maakt. Kortom, waar je in Origins al vrij snel doorhebt hoe de komende tientallen uren zullen uitpakken, springen er nog lange tijd apen uit de mouw van Odyssey!

MYTHO-ONLOGISCH

Er wordt in Odyssey regelmatig tegen Griekse mythologie aangeschurkt en heftig naar verwezen – historische correctheid be damned! – maar als je echt full mythologisch wil gaan, bezoek dan even het eiland Kreta.

"De characters maken dingen mee die me echt interesseren."

You've come a long way, AC

Ik speel Assassin's Creed Odyssey op Hard, want Nightmare schoot echt niet op, en als je de game in deze staat vergelijkt met de allereerste AC, back in 2007, dan lijkt het wel alsof de serie in al die jaren knetterveel gegroeid is. Dit is een game die zelfs in het 20ste uur nog met een nieuw gameplay-systeem over de boeg komt (waar ik vanwege spoiler-overwegingen niets over vertel), die mij constant weet uit te dagen door mad Mercenaries op m'n dak te smijten en me zelfs aan m'n baard laat plukken van gepeins, omdat ik keuzes moet maken in een verhaal dat ik – voor het eerst in de zeven AC-delen die ik heb gespeeld – zelfs kan navertellen, zo boeiend vind ik het! Echt, ik geef je zo een synopsis. Is dat een Grieks woord, trouwens?





SCORE 82

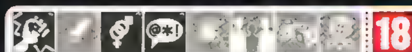
Voor velen was Assassin's Creed: Origins al de schop in de Ass(ass)-in die AC nodig had, maar wat mij betreft behaalt de serie met Odyssey pas écht een hoger niveau. Het is nog steeds een vrij slordig afgewerkte game, maar wat mij betreft het leukste en boeiendste deel in de serie!

WOUTER



Belachelijk lang, maar focus je gewoon eerst op het verhaal. Wow, ik kan niet geloven dat ik dit advies geef bij een AC!

40 UREN



BASICS

OPENWERELD-RPG
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE ER AL 25 JAAR GEEN GENOEG VAN KRIJGEN

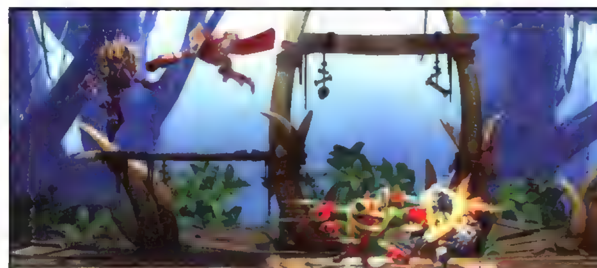
MIDDELMATIGE GAMES MOETEN ER OOK ZIJN



Titel: **Brawlout**
Platform: Switch / PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 19,99

Hier op de redactie had iemand het idee om een oude tv boven op de prullenbak te zetten zodat daar in de middag een potje Super Smash Bros. Melee kan worden gespeeld – bij gebrek aan Super Smash Bros. Ultimate op de Switch, zeg maar. Elke dag zie ik drie man en een vrouw **met rood aangelopen hoofden** en Gamecube-controllers in de handen schreeuwen naar het oude scherm.





Mooi om te zien dat er nog zo veel liefde is voor deze 'oude' game. Natuurlijk willen andere publishers ook meeliften op deze fighter-golf van Nintendo (nu het nog kan, want als Ultimate uit is, weet iedereen dat Nintendo weer koning is). Ik vroeg mijn collega's of ze Brawlout met me wilden spelen – een soort Super Smash Bros., alleen dan zonder de Nintendo-personages en ja, zonder het scherpe randje van Smash Bros. **Ze keken me even aan, begonnen te lachen en speelden weer verder** op de oude console. Ach, ik geef ze geen ongelijk, want Brawlout is lang niet zo goed als die goede oude Smash.

OORDEEL:

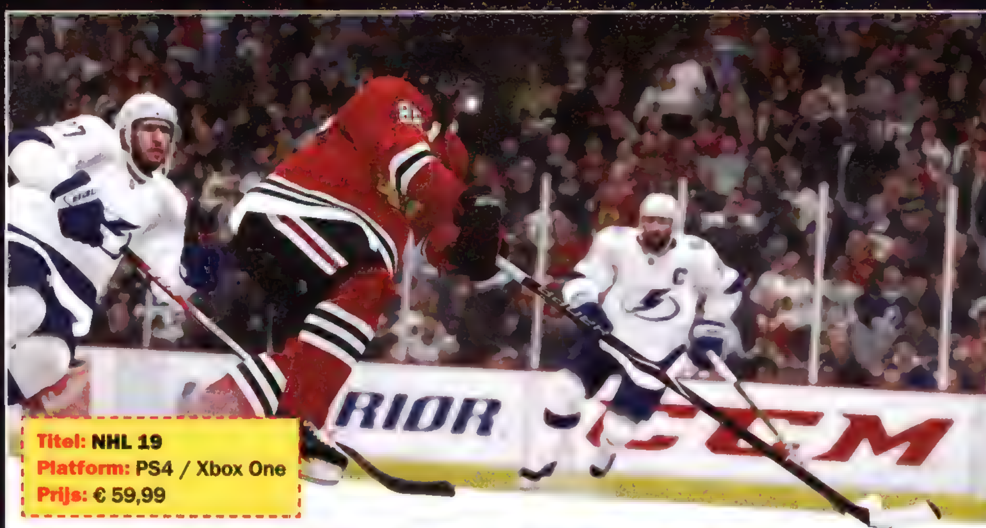


IJSKOUD DE BESTE IJSHOCKEYGAME



Ik snap het niet. In Nederland kunnen we heel goed schaatsen en uitstekend hockeyen, waarom hebben we dan niks met ijshockey? Vergeleken met de drie andere grote Amerikaanse sporten (basketbal, honkbal en American Football) vind ik de NHL in elk geval het leukst. **Het is niet zo schreeuwerig als de NBA** en niet zo krankzinnig complex als de NFL. Nee, gewoon twee doelen, een puck en twaalf beren van spelers: da's alles wat je nodig hebt!

Een en ander betekent trouwens niet dat NFL 19 een simpel arcadespelletje is. Integendeel, qua content en opties is het vergelijkbaar met FIFA! Vooral de superuitgebreide Franchise mode waarin je een club beheert (**tot de constructie van voldoende parkeerplaatsen aan toe!**) is voer voor puristen. Gelukkig bevat NHL 19 een intuïtieve tutorial, zodat ook n00bs binnen de kortste keren de nuances tussen een wrist en een slap shot onder de knie hebben en 'ahum' cool blijven als ze alleen op de keeper afgaan.



Titel: **NHL 19**
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 59,99

Eigenlijk heb ik weinig te klagen. Oké, de scheidsrechters zijn wat streng, maar als ik dan die koddige orgelmuziekjes hoor en vervolgens in de laatste minuut van de Stanley Cup-finale de winnende binnen prik, wil ik nog maar een ding weten: **WAAROM is deze sport niet populairder in Nederland?!**

SCORE 82

RIJP VOOR DE SLOOP!



Titel: **Super Street: The Game**
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 59,99

Het is lang geleden dat ik zo heb moeten lachen om hoe slecht een game eruitziet. Tegenwoordig zijn we verwend met geile 4K HDR-graphics, maar Super Street: The Game geeft je doodleuk flashbacks van hoe PS2-games eruitzagen, **en eigenlijk doe ik de PS2 dan nog tekort**. Maar goed, bleef het maar bij slechte graphics.

Het idee achter Super Street: The Game is best cool. De Nederlandse ontwikkelaar Lion Castle Entertainment is een samenwerking aangegaan met Super Street, de grootste ter wereld als het gaat om autotuning, om een game te maken waarin je helemaal je eigen droomauto kunt samenstellen. Super Street heeft dan ook **de meest uitgebreide customization-opties die ik ooit in een game heb gezien**, met honderden bestaande onderdelen, variërend van bumpers, uitlaten, spoilers, banden en ga zo maar door. Je kunt het zo gek niet bedenken of het zit erin. Als een soort 'auto editor-simulator' is Super Street: The Game dan ook best geslaagd, maar het 'The Game' onderdeel is behoorlijk belabberd.

Het speelt namelijk voor geen meter! Ik vroeg me bijna af of er wat mis was met m'n controller, want de auto reageert totaal niet op wat ik doe. En nee, met een stuur is het al niet veel beter. **De physics zijn volkomen kut** en je stuitert alle kanten op, de AI is er puur op uit om je van de baan te beuken, het geluid is om te janken, de tracks en omgevingen zijn saai en als klap op de vuurpijl is de game ongelofelijk glitchy. En daar moet je dan de volle mep voor betalen! Schaamteloos.

SCORE 30



HAMSTERS MET BALLEN



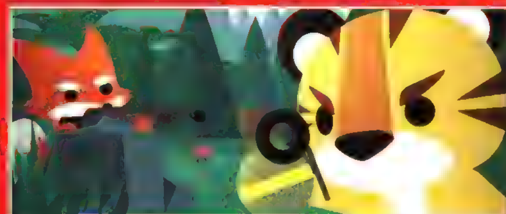
Titel: **Super Animal Royale**
Platform: PC
Prijs: n.n.b.



Yeah, nog een battle royale-game, want daar hadden we er nog niet genoeg van. Maar toch wil ik je deze even onder de aandacht brengen, want: **schattige beestjes**. Schattige beestjes in hamsterballen die door de map heen rollen, terwijl je top-down meekijkt en vooral schiet, want het is en blijft natuurlijk wel een battle royale-game. Deze titel gaat het nooit overleven tussen het geweld van Fortnite, PUBG en Blackout, maar om te voorkomen dat ik straks helemaal alleen op de server ben: probeer gerust eens de gratis alpha-test van deze indie-titel, want het is lachen!

OORDEEL:





AMBITIEUS ROMMELTJE



Titel: **Dakar 18**
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 59,99

Het is vijftien jaar geleden dat er een Dakar-game voor de consoles verscheen en ik was dan ook verbaasd toen ontwikkelaar BigMoon Dakar 18 aankondigde. **Tijdens een eerste kennismaking op de Gamescom werd ik voorzichtig enthousiast** en nu ik de hele game heb gespeeld, ben ik dat eigenlijk nog steeds.

De Dakar Rally bestaat uit lange races die een ware uitputtingsslag zijn voor de coureurs. Het gaat erom de vele checkpoints te bereiken, maar daarvoor moet je behendig zijn en secuur rijden om je voertuig over de finish te krijgen. Dakar 18 is dan ook **absoluut geen standaard racegame**; het gaat om tactisch rijden.



Het is namelijk heel makkelijk om je voertuig onderweg in de prak te rijden op stenen, gigantische duinen en verdwaalde bomen. Daarnaast kun je ook nog eens vast komen te zitten in het mulle zand. Het helpt daarbij niet dat het roadbook, met de aanwijzingen voor de richting die je op moet, supervaag is. Aan de hand van coördinaten krijg je een idee van waar je moet zijn, **reken er echter maar op dat je sowieso gaat verdwalen** in de reusachtige woestijn.



Ik moet zeggen dat ik het concept van Dakar 18 cool vind. Het is verfrissend om je eens druk te maken om de GPS en de schade aan je auto in plaats van alleen maar de snelste tijd neer te zetten. Ook zit er genoeg variatie in de voertuigen, want je kunt kiezen uit **auto's, motoren, quads, trucks en UTV's**, die allemaal zo hun plus- en minpunten hebben.

Erg jammer dan ook dat de afwerking zo slecht is. De physics en de besturing van de voertuigen zijn achterhaald, de graphics en het geluid zijn last-gen, **de game is buggy** en de hele presentatie mag wel wat enthousiaster. Het is een ambitieus idee, maar technisch helaas een rommeltje.

SCORE 60

MOOIE POGING TOT EEN COMEBACK



Titel: NBA 2K19
Platform: PS4 / Xbox One / Switch / PC
Prijs: € 59,95

Vorig jaar had ik met NBA 2K18 het gevoel alsof mijn vriendin vreemd was gegaan. Mijn favoriete en objectief gezien gewoon beste sportserie aller tijden deed opeens heel erg kut. Vanuit het niks. Buggy en glitchy, een saaie Career-mode **en vooral hemeltergende microtransacties** die van mijn liefde pure Pay-to-Win of een tergende grind maakte. En aan allebei heb ik een hekel. Voor mij was er dan ook maar één vraag toen ik de code van NBA 2K19 op mijn PlayStation 4 installeerde: (om in de vergelijking met vreemdgaan te blijven) hoe zou Visual Concepts de relatie met mij proberen te redden?

Ik kan concluderen dat ze in elk geval hun best hebben gedaan. De game zit nokvol ijzersterke content en de belangrijke Career-mode (voor velen toch de go-to-mode) is onder het toepasselijke motto 'The Way Back' weer helemaal on par. Vooral de Prelude blinkt uit in een goed uitgewerkt en visueel aantrekkelijk vormgegeven verhaal, waarbij je met jezelf via China en de D-League in de NBA terecht moet zien te komen. Ook MyTeam, MyGM en het 'gewone' basketbal zijn prachtig verwerkt. En, daar ben ik als purist blij mee, **de game is pittiger geworden.** De CPU-verdediging is een stuk beter, waardoor aanvallen alleen lukt met beleid en tactiek. En als ex-basketballer hou ik daarvan. Alle-ballen-op-Lebron-en-dan-maar-naar-de-basket-stormen is er niet meer bij. Je moet op zoek naar de gaatjes in de defensie en deze al dan niet met screens en systeempjes aan stukken rijten. Loving it!





Maar, en ik blijf de analogie met vreemdgaan aanhouden, helemaal relaxed doet mijn vriendin nog steeds niet. Ze blijft toch interesse tonen in die andere man genaamd VC. **Oke, de nadruk op de virtuele currency van de NBA 2K-serie is in de 2019-editie minder geworden.** Je kunt de VC sneller binnen harken met allerhande activiteiten rondom de matches (quizzen, challenges et cetera), maar de grind is er nog steeds. Ik had een weekend spelen nodig om van 60 naar 67 te komen. En dan ben je nog steeds een behoorlijke kluns op het speelveld.

Ik snap dat grinden bij een RPG-structuur hoort; niks is fijner dan het tevreden gevoel als je een level stijgt, maar het gaat nog steeds te traag. Met als gevolg dat de game in Metacritic een 86 van de media krijgt en een 28 van de community. **En ik voel de gamers wel.** Mijn vriendin is inderdaad mooier dan ooit en op bepaalde terreinen (modes als gewoon basketballen en online) is ze hemels, maar ze blijft maar lonken naar die vervelende VC-gast ... Vandaar vier coins. Vijf voor de kwaliteit van de game, maar een punt aftrek vanwege de vervelende VC-bijsmaak. Jammer, maar helaas.

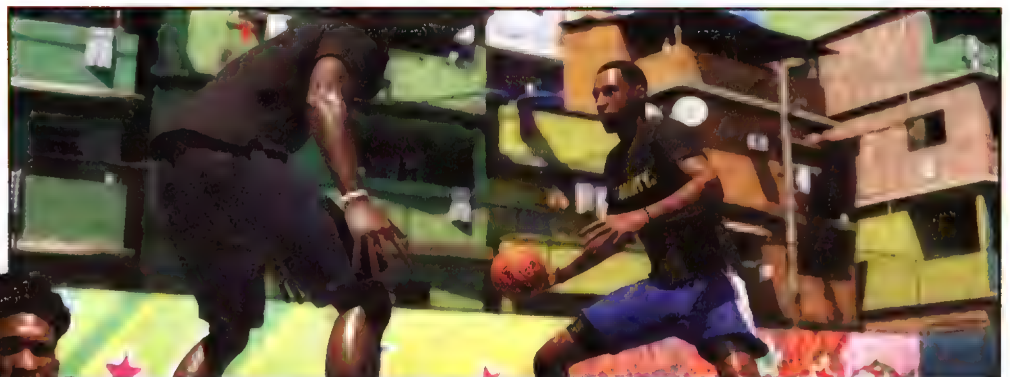
SCORE



DE LEUKE MEID VS. HET MODEPOPJE



Titel: NBA Live 2019
Platform: PS4 / Xbox One / Switch / PC
Prijs: € 69,95



Als ik dan toch bezig ben om basketbalgames met dames te vergelijken, dan is NBA Live 19 die hartstikke leuke meid die je hebt ingeruild voor een beeldschoon modepoppetje. Je hebt nu echt iets om mee te pronken, je kunt je ogen niet geloven als je 's ochtends wakker wordt, **maar het is wel een tante met een gebruiksaanwijzing.** Ze is niet makkelijk tevreden te stellen en ze doet vaak nogal kut tegen je. Terwijl je met die eerdere meid echt altijd kon lachen.



Bij NBA Live 19 krijg ik exact hetzelfde gevoel. De serie is na een paar jaar afwezigheid eindelijk weer terug. EA denkt nu wel een pakket te hebben dat op kan tegen de supercontent van NBA 2K. En dat is deels waar. Ja, er zit veel content in NBA Live 19 – sterker nog, de verschillende modes hebben vaak dezelfde insteek. My Career is The Ride, Ultimate team is in NBA2K MyTeam, je kunt managen net als MyGM en er is ook een mogelijkheid om op straat te ballen. **De content is echter net iets minder sterk uitgevoerd.** Minder diep, minder gelikt, minder soepel en vooral minder hardcore. Ik wil niet beweren dat NBA Live 19 arcade is, maar scoren verloopt hier een stuk simpeler.

Vandaar de 'leuke meid'-vergelijking. De beeldschone vrouw die NBA 2K is, heeft immers nasty kuren. Je moet goed weten hoe je haar behandelt (lees: de game is veel moeilijker) en er is die nare Pay-to-Win-vibe die rond NBA 2K hangt. Die is er niet in NBA Live. Je leest het goed, EA is aardiger voor de gamer dan 2K. **De wonderen zijn de wereld nog niet uit.** In de Career-mode gaat de vooruitgang veel rapper en je kunt jezelf prima naar de top grinden. En dat voelt prettig. Ik heb eindelijk weer lol in het basketbal in plaats van dat ik verkrampt bezig ben om zo snel mogelijk VC bij elkaar te spelen. NBA 2K19 is nog steeds de beste basketbalsimulatie, laat dat duidelijk zijn, maar NBA Live is de leukere.

SCORE





DANNY | VOLGT DE VIRTUELE SPORT

ESPORTS UPDATE



Het wereldkampioenschap League of Legends staat voor de deur. Brutus loopt het toernooi al maanden te hypen en deze editie van Esports Update staat dan ook volledig in het teken van het grootste esports-toernooi ter wereld.

ESPORTS RUBRIEK

• Op 1 oktober begint het achtste wereldkampioenschap **League of Legends.** Dit jaar wordt het gehouden in het walhalla van League of Legends, namelijk **Zuid-Korea.** Het toernooi start met de play-ins-ronde. Tijdens deze fase strijden de nummers drie van **Europa, Noord-Amerika, China** en **Taiwan** samen met acht teams uit lager geplaatste regio's om vier tickets voor het echte toernooi, dat op 10 oktober begint.

• Na de play-ins begint het echte werk, en daarvan is de loting bekend. Het Europese **Fnatic** lijkt goed te zijn weggekomen. De Europees kampioen treft in poule D **Edward Gaming** en **100Thieves**. Het andere Europese team in de poulefase had minder geluk: **Vitality** kwam in de poule des doods terecht. Zij zitten bij huidig wereldkampioen **Gen G** en de winnaar van het laatste grote internationale toernooi: **Royal Never Give Up.** De overige twee poules bestaan uit **Flash Wolves, Afreeca Freecs** en **Phong Vú Buffalo** (poule A), en **KT Rolster, MAD Team** en **Team Liquid** (poule C). Alle poules krijgen nog een extra team uit de play-ins erbij.



• Bijzonder aan het toernooi is dat **Team SoloMid** voor het eerst niet meedoet. De afgelopen zeven edities was het team altijd van de partij. Overigens doen er ook geen Nederlandse spelers mee. **Ilyas 'Shook' Hartsema** en **Fabian 'Febiven' Diepstraten** wisten zich beiden niet te plaatsen. **Joey 'Youngbuck' Steltenpool,** die vorige maand zijn zesde Europese titel op rij pakte (zie Social), is er als manager van **Fnatic** wel bij.

• De afgelopen vijf wereldkampioenen kwamen allemaal uit **Zuid-Korea**, dus dit jaar is het extra speciaal. De laatste editie in Zuid-Korea was namelijk in 2012, en toen won een **Taiwanees** team. Er staat dus flink wat op het spel voor de Koreanen. De finale wordt overigens gespeeld in het voetbalstadion van Incheon, waar 20.000 toeschouwers in passen.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

LEAGUE OF LEGENDS

1 oktober - 3 november: League of Legends-wereldkampioenschap minimaal $2.500.000

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

26-30 september: ESL One New York $250.000
2 oktober - 14 november: ESL Pro League

STARCRAFT 2

27-30 september: AfreecaTV GSL Super Tournament 2 $30.000

ROCKET LEAGUE

8 september - 11 november: RLCS season 8 $1.000.000



SOCIAL



"It's impossible to describe the feeling of winning the Summer Split, so a picture will have to do. Super proud of the guys and how much effort they put into winning both splits this season!"



@JoeyYoungbuck

Absurd! Voor de zesde keer achter elkaar is Joey Steltenpool Europees kampioen. Als speler wist hij de prijs nooit te pakken, maar als coach bewijst hij keer op keer dat hij tot de besten ter wereld behoort. Succes op een wereldkampioenschap heeft hij nog niet gehad, maar wie weet komt daar komende maand verandering in



"Arrived at the venue in Paris, with the Dutch squad. Two more days till we face France in the event opening match. Stage looks sick, our jerseys are lit and we are ready!"



@MorteOW

Aldus Thomas Kerbusch. Een knappe derde plek was helaas net niet genoeg voor kwalificatie voor het wereldkampioenschap. Engeland en Frankrijk waren een maatje te groot voor OWranje (yep, dat is de naam van het team). Aan de andere kant wist het team wel onder meer Duitsland te verslaan, en kom op: dat voelt toch altijd lekker?!

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Hoe wordt Masahiro Sakurai, geestelijk vader van de Super Smash-serie, door fans ook wel genoemd?
- A) Super Sakurai
- B) Papa Sakurai
- C) Sakurai Smash

2 Hoeveel speelbare personages bevat Super Smash Bros. Ultimate momenteel?
- A) 103
- B) 28
- C) 74

3 Ten tijde van de release van Battlefield 1942 waren er (onofficiële) T-shirts in omloop. Welke tekst stond daar op?
- A) 'Driver Bob Drives Alone'
- B) 'How About a Nice Cup of Shut-the-fuck-up'
- C) 'Dancing Queen'

4 In welk deel van de Tomb Raider-serie komt er een einde aan het leven van Lara Croft?
- A) Underworld
- B) Angel of Darkness
- C) The Last Revelation

5 Wat heeft JJ uit pure frustratie de afgelopen twintig jaar allemaal gesloopt, omdat ie niet tegen zijn verlies kan?
- A) Tientallen controllers, twee laptops, een paar brillen en menig stoel en tafel.
- B) Meerdere beeldschermen, zes deuren, een paar telefoons en een viool.
- C) Drie televisies, een stagiair, een PS3 en een fiets.

6 Simon mocht deze maand met een vriend naar New York. Wat was deze vriend precies vergeten mee te nemen?
- A) Zijn tandenborstel.
- B) Zijn paspoort.
- C) Zijn mascara.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP SUPER SMASH BROS. ULTIMATE PLUS EEN SUPERSPECIALE GOODIEBAG JAHA, DIE WIL JE!

PRIJSVRAAG RUBRIEK

PU 299 LIGT 20 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BUIGT NIEMAND MINDER DAN ALEJANDRO DEL JOTO ZICH OVER MODE IN GAMES
- GAAT ONZE VLAAMSE VRIEND RAF NAAR LAS VEGAS OM SPELLETJES TE SPELEN
- DUIKT JURJEN VOOR PURETRO IN HET STOFFIGE WILDE WESTEN EN DE WERELD VAN COWBOYS IN GAMES
- EN SLAAN WE KEIHARD AAN HET REVIEWEN VAN DE DIKKE NAJAARSTITELS. WELKE?
- WAT DACHT JE VAN SOULCALIBUR IV EN STARLINK: BATTLE FOR ATLAS?
- EN RED DEAD REDEMPTION 2, LUIGI'S MANSION, POKEMON LET'S GO EEVEE EN PIKACHU?

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

SPUITEN MET MARTIN

We waren deze maand met het hele bedrijf naar de Efteling. Gewoon, omdat het kan, maar ook omdat het awesome is. En omdat het toch een bedrijfsuitje was, stonden er allerlei teambuildingspelletjes op het programma, en ook die waren best awesome (een tekening maken in Joris en de Draak, bijvoorbeeld). Niemand minder dan 'El Patrón' Martin en zijn team wisten de felbegeerde eerste plaats te halen, waarop uiteraard geproost moest worden. Waarvan akte. PLOP!



DE BAKLAP STAAT WEER OP STAL

Vorige maand namen de PU-redacteuren al afscheid van de zomer, maar voor Ed is de zomer pas écht voorbij op de dag dat hij z'n boot naar de winterstalling brengt. Het werd een heerlijk tochtje van Monnickendam naar Zaandam en Ed wist weer zeker dat de aanschaf van het sloepje (dat in zijn eigen achtertuin aan de steiger ligt, jeweettoch) een van zijn beste ideeën ooit is geweest.
"Wat mij betreft slaan we de komende 6 maanden gewoon over, want ik ben alweer helemaal klaar voor vaarseizoen 2019!", aldus de Kapitein van de Baklap.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Of we Super Smash ooit eerder op de cover hadden, werd mij gevraagd. "Jazeker", antwoordde ik onmiddellijk, "dat was ruim zestien jaar geleden, het meinummer 2002 om precies te zijn". Oké, ik overdrijf een beetje; ik moest dat natuurlijk effe opzoeken in mijn Ouden Doosch. En dan zie je weer typisch zo'n plaatje waarover je mijmert: 'Tjonge wat is er toch veel veranderd, maar ook heel veel (gelukkig) niet.'
ED





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

ADIOS SERGIO, YO DONNY!

Na ruim een halfjaar lief en leed met onze redactieplant te hebben gedeeld, kun je wel zeggen dat Sergio intussen gewoon 'one of the guys' is. Het is ook een fijne kerel; hij neemt nooit een blad voor de mond en zegt waar het op staat, al springt hij soms wel van de hak op de tak. Anyway, het is tijd om een nieuwe vriend te introduceren; iemand die alweer enige tijd op de redactie rondhing, maar zich verborgen hield in het vriesvak van onze redactiekoelkast. Het is Donny, Donny de Dönerpizza! Dennis Mons de Wonderspons kocht hem máánden geleden om hem thuis te verorberen, maar vergat hem toen – en iets dat langer dan 24 uur uit zijn systeem is, is ook écht uit zijn systeem. Totdat hij van de week dus opdook omdat het vriesvak niet meer dicht wilde vanwege de hoeveelheid sneeuw en ijs, waarmee Donny aangaf dat het tijd was ons te vergezellen. Welkom Donny!



SHADOW OF THE KANTOOR RAIDER

Ter gelegenheid van de release van Shadow of the Tomb Raider organiseerden we deze maand een exclusieve speelsessie voor onze lezers. En omdat een saai kantoorpand natuurlijk maar een saai kantoorpand is, hadden we de boel volledig omgegooid, zodat men geheel in stijl kon genieten van de eerste stapjes met de 2018-versie van Lara Croft. Wat een paar gezellige plantjes en een paar legernetten van de dump al niet kunnen doen. En ja, Sergio was er natuurlijk ook bij! En wie is die verdwaalde Viking ...?



'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Ed had zich weer eens niet in de hand toen ie bijschriften aan het maken was voor de coverview. Er waren er dus een paar over, die we jullie niet wilden onthouden.



Heel soms kun je al tijdens een klap zien dat iemand blijvend hersenletsel oploopt.



Ik zei ooit tegen een lerares dat ik die 1 voor m'n proefwerk niet verdiende. Zei ze: "dat klopt, maar lagere cijfers geef ik niet."

ALTIJD AAN HET WERK

Ja, zelfs tijdens een dagje Efteling wordt er gewoon doorgewerkt. Met gevaar voor eigen leven stapten Dennis, Wouter en videoboy Matthijs in de Gondoletta, om aan boord van deze woeste wildwaterride een itempje over Red Dead Redemption 2 op te nemen. Terugzien doe je natuurlijk op PU.nl!



FRAMEDROP

JORDI PETERS



